全省電腦經銷商、書局均售 NT$80元 · HK$30元




軟體世界雜誌

本月特稿/鹿鼎記製作追蹤報導

新Game熱報
大明英雄傳－龍騰天下 ☼ 電腦水族箱

百戰天龍－祕技天地
地下創世紀－冥河深淵人物修改篇 ☼ 魔界召喚生命法力不滅大法 ☼ 魔眼殺機 II 無限攻擊法 ****** 共八篇

製作單位現身說法
中華職棒 PART II

遊戲開麥拉
鹿鼎記製作追蹤報導

GAME林秘笈
魔眼殺機 III 心得篇 ☼ 勇士傳奇心得篇

遊戲攻略
創世紀七第二部巨蛇之島——MONITOR手記 ☼ 小辣椒的時空冒險(下) ☼ 吞食天地 II 完全攻略(上)

七彩絢目的光碟世界
第七位訪客

遊戲精品店
陸空戰將

遊戲獵人VS群英會審
福爾摩斯探案 ☼ 經典明星撲克 X-WING 資料片 ☼ 瘋狂大樓 2 ☼ 三國志－

武將爭霸 ☼ 三界諭 ☼ 決戰皇陵 ☼ 失落的封印 ☼ 太空牛仔 ******* 等共十四套遊戲

大型電玩遊樂場
恐龍新世紀

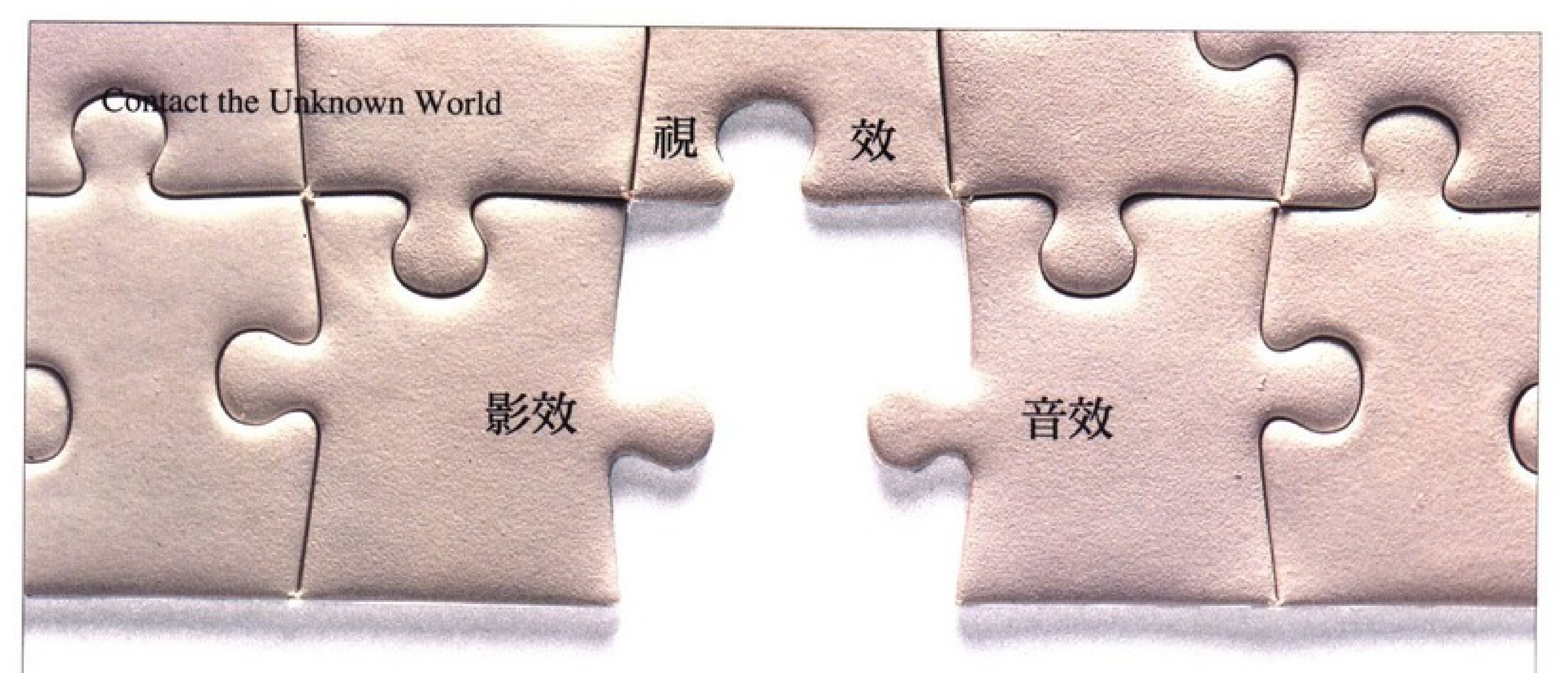
硬體世界
畫面狩獵者 II 使用之技巧、心得

中華職棒

不加價全書彩色再擴頁




第53期




# 星際品質　地表價格

## 奎聚多媒體全系列周邊產品給您完全的視聽享受

**奎　聚　多　媒　體　世　界**

### 天鷹多媒體豪華組件：

- 含日本原裝 Mitsumi LU-005S 高速 CD-ROM，
  九合一，十六位元天鷹音效卡及下列世界著名 CD 片：
  ChessMaster (西洋棋), Mavis Beacon Teaches Typing (英打練習),
  U.S. Atlas (美國地圖集), World Atlas (世界地圖集),
  Animals (動物百科全書), Guinness Disk of World Record (金氏記錄)
- 特惠價：NT$ 16,900 (未稅價)

＊ 另有八位元雷聲音效卡所組合的雷聲 多媒體豪華組件：
特惠價：NT$ 14,000 (未稅價)



### 獵戶30遊戲組件：

- 平面控制搖桿
- 遊戲音效卡
- 一對小喇叭
- 多種音效應用程式
- 特惠價：NT$ 2,999 (未稅價)

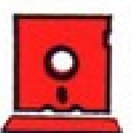


### 獵戶60遊戲組件：

- 立體飛行控制搖桿
- 遊戲音效卡
- 一對小喇叭
- 多種音效應用程式
- 特惠價：NT$ 2,999 (未稅價)

### Mitsumi LU-500S：

- Caddy-free 完美機構設計
- 平均 Access Time 爲 350ms
- 資料傳輸速度爲 150KB/Sec
- MTBF 值高達25,000 小時
- 符合下列標準：
  CD-DA, ISO 9660, High Sierra,
  Single-Session 及 Multi-Session Photo CD
- 特惠價：NT$ 6,000 (未稅價)



歡迎蒞臨台北電腦應用展
展覽日期：8 月 7 日 — 11 日
地　　點：台北世貿展覽中心
攤位號碼：B1210, 1212, 1214
B1309, 1311, 1313

**QTRONIX®**
誠實　穩健　積極　創新

奎聚企業股份有限公司
台北市敦化北路 207 號 13 樓
Tel：(02) 716-3178　718-8028
Fax：(02) 713-7900　718-8002

**全省代理商：**

**華普資訊：**
台北公司：(02) 788-6777
中壢公司：(03) 493-0704
新竹公司：(035) 282-023
台中公司：(04) 321-3054
台南公司：(06) 234-4395
高雄公司：(07) 323-6115

**致福：**
台北公司：(02) 248-4600
中壢公司：(03) 457-7645
新竹公司：(035) 315-043
台中公司：(04) 327-1369
台南公司：(06) 237-1234
高雄公司：(07) 722-4462

**請郵寄下列勾選資料給本人(請勾選)**

☐ 獵戶30遊戲組件　☐ 獵戶60遊戲組件
☐ 天鷹多媒體組件　☐ 雷聲多媒體組件
☐ 天鷹音效卡　☐ 雷聲音效卡
☐ Mitusmi CD-ROM

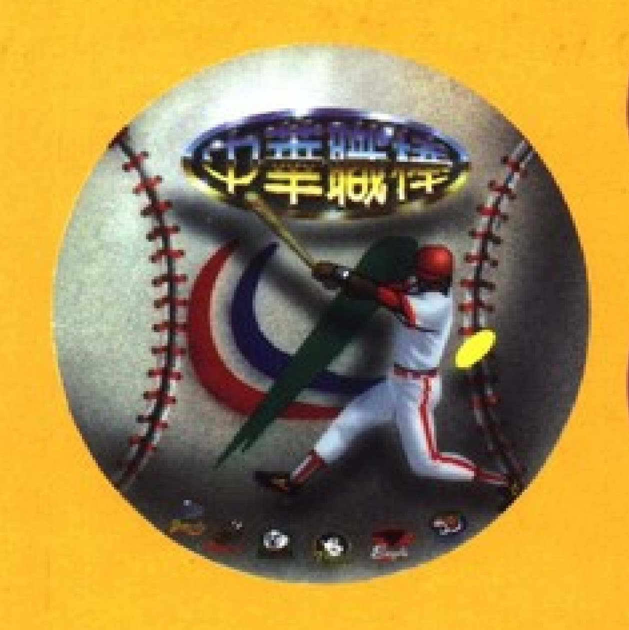
本人資料
姓名：　公司：
電話：　傳真：
地址：

請您填妥本回函資訊　傳真至 (02) 7137900 或郵寄至台北市敦化北路 207 號 13F 奎聚企業收

# 編輯室報告

在科技先進、資訊流通日行千里的現階段，
諸如雜誌之類的大衆傳播媒體早已進入了分衆時代，
而在電腦資訊領域裡，
軟體世界雜誌可算是分衆傳播中一支強悍的先鋒。
自創刊以來，承蒙讀者的擁護與期許，
軟體世界雜誌已經伴隨許多讀者經過了四年多的時光，
每一期都會有新的讀者加入這塊園地，
與我們一起分享、一起成長，
而在今年暑假的熱浪裡，
熱情的讀者再度將軟體世界雜誌推向另一個銷售高峰，
因此，
對於"軟體世界雜誌只有壹萬本的發行量而不敢印出
當期印製數量"的坊間傳言，本社只有一笑置之。
我們相信發行量的爭議必在"謠言止於智者"的定律下，
不攻自破，我們也相信一份符合讀者需求的刊物，
擁有更寬廣的讀者群是極其自然的事，
也是必然的結果，
因此編輯部在乎的是－－如何製作出一份符合讀者
多樣需求的刊物，而不單純是印製量的多寡。
現在請和我們一起來關心本期的一些精彩內容：
以中國歷史背景爲題材的遊戲，
不讓外人專美於前，
新GAME熱報爲您報導一則來自海峽對岸的中文軟體
大明英雄傳－－龍騰天下；
上期刊出中華職棒製作單位現身說法篇幅後，
引起許多讀者的迴響，
顯示熱衷於職棒的人口不在少數，
本期製作單位現身說法刊出續文中華職棒Part Ⅱ，
對該遊戲之製作內容有更深入、
更詳盡的報導，
關心中華職棒的讀者及忠實球迷們
可要一字一句地詳加閱讀；
而鹿鼎記這部以金庸小說爲架構，
繼射鵰英雄傳後正加緊製作的內幕報導，
本刊則以追蹤報導的方式收錄於遊戲開麥拉專欄中，
對有興趣一窺遊戲的製作誕生過程，
並急於一睹爲快的讀者，
請隨時留意本刊的後續追蹤。
遊戲精品店本期"專售"的精品是陸空戰將
這款令人又愛又恨的遊戲，
本著好貨不怕多比較的原則，讀者還是不應錯過。
令人爲之氣結、教人莞爾一笑是不吐不快的特色，
每期的不吐不快都有幾位GAME林同好
提供玩GAME的感受，
本期不吐不快是否又抓到了你的共鳴、
牽引你心底的吶喊，或者又爲你吐了一腔悶氣？
就在日本燃起一窩蜂恐龍熱的同時，
本期大型電玩遊樂場爲你播報恐龍新世紀，
爲了忠實提供電玩臨場畫面，
所有圖片全由攝影機於遊樂場中親自拍攝，錯過可惜。
另外，
本期遊戲獵人刊登14款PC遊戲之評論，
並將早期本刊"羣英會審－遊戲定星等"
之專欄增版爲2.0版，
以提供更符合評論立場之功能。
爲了增加內容的可看性與多樣性，
且在不增加讀者經濟壓力負擔之前提下，
軟體世界雜誌本期將再度免費增胖，
特將原本單色之漫畫別册以彩色版面刊出，
使本刊得以全書彩色168頁的風貌呈現在讀者面前，
軟體世界雜誌社再次感謝並回應讀者
在酷暑高溫下澎湃的熱情。

# 軟體世界













## 1993・8月號・目錄

中華郵政南臺字第 525 號執照登記爲雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字 8603 號
中華民國 78 年 4 月創刊每月 8 日出刊





# 第 53 期

發行人兼社　長／王俊雄
總　　編　　輯／李初陽
主　　編／李俊賢
編　　輯／
沈懿慧、陳禮英、陳婉君
廖鴻嘉、蔡毓麟　、卓挺然
廣告業務／曾玉琴
美術主編／郭美玲
美術編輯／
葉秀娟、劉信良、郭淑芬
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥
劉　瑋、楊淳妃、陳俊介
美術支援／
林俊宏、孫榮隆、林慧玲
特約作家／
吳謙諒、李莉莉、郭宗勳
朱學恒、卓挺然、鍾凱文
徐國振、劉興澤、吳忠晉
葉明璋、劉昭毅、李永治
羅國宏、傅鏡暉、蘇經天
曾昭奇、王彰懋、吳昱甫
劉建台、呂維振、葉宗明
林政翰、黃文龍、辛建周
侯育宏、俞伯翰、譚亘捷
駐美特派員／亞佛列德
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／ 40423740
社　　址／
高雄市三民區民壯路 63 號
聯絡信箱／高雄郵政 28-34 號
服務電話／ 07-3841505
照相打字／
創意電腦照相排版公司
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號
高雄總公司／
高雄市三民區民壯路 61 號
（ 07 ） 384-8088
台北分公司／
台北市南港路二段 99-10 號 1F
（ 02 ） 788-9188
台中分公司／
台中市西屯區洛陽路 148 號
（ 04 ） 323-7754
香港分公司／
香港九龍深水埗海壇街 163 號　銀海大廈 1F B.C 室
（ 傳真號碼 ）
002-852-7280999
（ 電話 ）
002-852-7292781

STRIKE COMMANDER

只要有 386
或以上機種， 27MB 以上
硬碟空間，
DOS5.0 以上版本，
4M RAM ，
VGA256 色顯示
系統等配備，
你就能成爲
「陸空戰將」！

ORIGIN







如此配備，並沒有嚇退許多酷愛模擬的玩家們吧？在諸多國內外電玩雜誌推崇下，相信玩家們禁不住要問：此遊戲到底魅力何在呢？本遊戲主要是請玩者擔任野貓中隊的一員，駕駛 F-16 戰機，以傭兵身份出入各地完成任務，並獲得足夠維持中隊運作的經費。其特色說明如下：

## 1.「銀河飛將」戰回地球？

「銀河飛將」原製作小組耗費數年心力，千呼萬喚始出來之模擬鉅作。以「銀片」遊戲製作理念結合革命性 **3D** 系統、更逼近眞實的操控、高段數繪畫技巧及人性化的串場劇情。除呈現完全考究自 **F-16** 戰機座艙、儀表板、外觀，其餘各機型外表及座艙外景色、雲彩翦影和城鎮、鄉野、河流等地物顯示，都詳細描繪，且可依配備做更柔和或更精密的效果變化。戰區地圖之龐大與多變化地形，令人愛極。



▲隨遊戲送您飛行臂章，數量有限，行動請早！










## 2. 各種視角皆可觀？

飛行中不論是空中遭遇之目標、地面目標或武器，皆可切換其間觀察其動向，並提供精緻3D立體動畫效果。能讓飛行員觀察座機飛行姿態或監視敵方裝備武器，座機可以旋轉、垂直、水平、放大、縮小等方式觀看。另外，當敵方航空器、地面設施遭我方擊中，還有立即轉播功能。除了上述視野，座艙外視野及雙向觀察敵我位置的功能等，更隨時能用鍵盤控制，讓玩者善加利用，提高戰鬥時的警覺性。

## 3. 任務夠不夠精彩？

可進行機前訓練任務，練習眞實情節中可能遭遇的空對地（搜尋及摧毀）與空對空（空中纏鬥）等任務，從菜鳥級、老手級到空戰英雄級都有，還能自行設定遭遇敵機數量、機型及遇敵的高度。

進入基地從事正式「賺錢」生涯後，必須接下外地或本地的各種任務，在酒吧可找到肯花錢的雇主。行前簡報及飛行計劃十分重要，因爲不論任務不完整或因誤闖險地導致損失昂貴的F-16、飛行員，都會減少收入或乾脆破產。和其他同僚交換心得、情報、任務資訊與戰鬥技巧，並隨時注意會計師提供的中隊最新財經資訊是必要的。在戰技熟悉後，就能自己購買武器及選擇僚機伙伴。

## 4. 飛行操作夠好嗎？

玩者可對座艙內景與座機操控方式進行設定，並可流暢的以鍵盤、滑鼠（最好），甚至THRUSTMASTER控制飛行，流暢感十足。

## 5. 座艙內情況？

提供先進的抬頭顯示器，能切換包括空戰纏鬥、短程空對空、中程空對空等三種空對空模式及地面掃射、紅外線、彈著點計算、投彈點計算四種空對地模式的不同顯示方式。儀表板上有兩個多功能顯示幕，顯示雷達情況、損壞情況、目標監視等有用資訊。



## 6. 武器裝載情形？

共有八個派龍架可供掛載，各有其重量及武器種類限制。依任務類型可掛上AM-RAAM、GBU-15E、響尾蛇飛彈、小牛飛彈、跑道破壞炸彈等輕武器、中型武器、對空或對地武器。某些任務裡也必須用到20mm的機砲。

## 7. 眞的模擬實際大氣現象？

是的！當飛行員對飛行動作產生灰視、黑視或紅視等G力效應下的反應時，螢幕也會發生顏色變化。而太陽的刺目效果，也會給飛行員帶來影響。






- 機　種：IBM PC（386或以上機種，需一台5 ¼" 1.2M磁碟機及硬碟）
- 記憶體：4MB
- 音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
- 操　作：鍵盤／滑鼠／搖桿
- 顯　示：VGA
- 售　價：580

# 在大偵探福爾摩斯從容而優雅的辦案過程中，我們似乎已聽見兇手的輓歌哀悽的響起……

彷若置身一部偵探名著般，一面咀嚼著福爾摩斯與華生醫生兩人間似自嘲似感慨的雋永對話；一面品味著十九世紀倫敦那古樸雅緻的朦朧街景、傢俱、歌劇院、撞球屋、公園、仕女名店等細細考據的

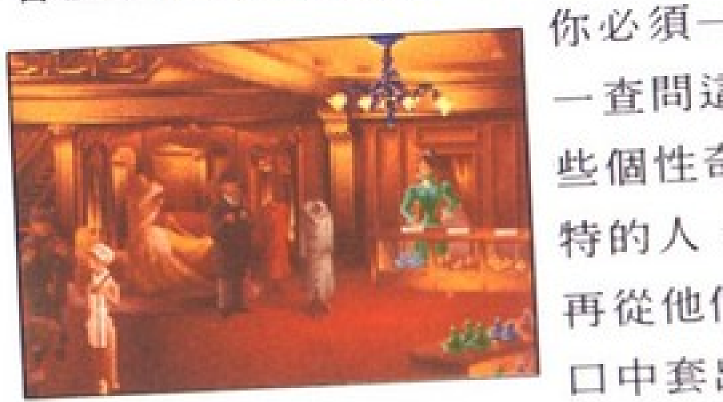


場景。假使沒有一樁慘絕人寰的女屍命案殺風景的插入，如此景緻還眞會令人陶醉在復古情懷裡。

扮演福爾摩斯本人，是件令人興奮的事。不只是因爲他是個聰敏過人的英雄人物，他勇破奇案的過程更令人爲之神往。

遊戲片頭，兇手冷靜而殘忍的以外科手術刀解決了那名不幸女子。你與華生正在吃著早餐時接到蘇格蘭場探長的 SOS 訊號，前往命

者，當然也有暗中嫉妒及匿名愛慕者在愛恨交織的情況下萌生殺意。



你必須一一查問這些個性奇特的人，再從他們口中套出一連串可能涉嫌的人。在追問之中，許多場景會在言談提及後，出現在倫敦市街道圖上，並以文字與

前，但謎底卻是另一種方法，眞是可以氣壞許多性急的人。

當面對蘇格蘭場警探及驗屍官的刁難時，你會恨不得「程序」這回事根本不存在，不過當一個好偵探，應該知道如何逢迎拍馬，爲了辦案，不惜……。科學化辦案，也是福爾摩斯拿手好戲

售　價：540元
顯　示：VGA
記憶體：640K
操　作：鍵盤／滑鼠
音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
機　種：IBM PC(386或以上機種，需硬碟，至少19MB的空間)

案現場勘查。屍體橫陳在地，諸多證據都表示兇手是個狡獪的傢伙。探長堅持己見，斷定此種熟悉的開膛手法，是傑克的得意之作。但福爾摩斯卻有不同的想法，他需要的是證據來推翻檯面上的假象。他並不著急，因爲再完美的作案手法，也會有被忽略的致命破綻，他要的就是這個！

從目擊者開始追蹤，推演至死者親人、朋友、情人，誰都有嫌疑。由於死者是一位頗有聲名的演員，所以有很多崇拜

代表性圖形顯示，如此連貫劇情的場景約有50個之多。

緊跟著你的華生，是個重要角色。他不僅將你與任何人的對話都一字不漏的記在筆記中，還能提供你辦案的意見，並且幽默的回應你偏激的言詞。筆記具有龐大的查詢及列印功能。

兇手的動機是令人好奇的。在多達8萬字的對話訊息中，你不僅要揣測各人回話的眞僞，還要引誘他們自動露出馬腳。威脅利誘，在無賴與紳士間常常就有不同的拿捏。

非直線式的劇情走向及相生相剋、常冒出疑點的謎題，讓人有「搥心肝」的感覺。明明解決方式就

在眼之一，用精心繪製的顯微鏡、試管、用來催化的化學藥劑與酒精燈等器具分析出可疑粉末的成分後，或許能連貫某部分案情。

故事之大、寓意傳達之深，好像讀了一部高潮頻起、風波不斷的小說一般。而市井小民、上流社會人士、大學生等人物性格，也突顯十足的英倫風情。中文化訊息，讓生澀的純英國式英文變得平易近人，且許多存在於那個時代的物品擺飾也有詳細的解說。而以出生石、兇手慣用左右手等小習慣更點出推理劇的一貫風格。其耐玩程度，想必福爾摩斯再世也會拍案叫好呢！









一個熱鬧非凡、不按
一般枯燥乏味、戰事慘烈的戰略遊戲，是否讓你哈欠連天？或許戰略專家有興趣鑽研歷史，並能從其中體會戰爭的眞髓，但不是每個人都具有如此慧根吧？戰勝、打垮敵人，就是玩家的願望。
不必拘泥於形式、只爲奪得領土，而拚命的發明新武器、挖掘礦產、建築固若金湯的堡壘，純粹以擊敗全部敵軍爲唯一信念的遊戲，就是瘋狂主宰。
瘋狂主宰
中文版
金馬島
第八紀元
系統選項
開始遊戲
查看這個島
UBI SOFT
Entertainment Software
機　種：IBM PC AT（286或以上機種）
音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡

# 牌理出牌的戰略佳作

共有四名個性不同的領導者，供玩者選擇一名，而其他三位將由電腦擔任，成爲您不共戴天的對手。在28個名稱、地形不同的島嶼爭霸戰中，和你周旋到底。

從第一紀元的木雞島上開始，到第九紀元的島嶼，彷彿走了一遍人類進化史。在進行每個島嶼的征戰時，可帶數目不一的士兵上場，他們會隨著時代演進發展長槍、投石器、加農砲、雙翼飛機、核子彈、宇宙飛船等攻擊性武器，以及長棍、十字弓、反飛彈、雷射槍等防禦性武器，並建造茅草房、維多利亞式的城堡及劃時代的科技大廈。他們還得在空閒時到敵境擾亂一下，或到三不管地帶另建基地。很忙吧？除此之外，還要採集礦產供給武器製造、修復及保護城堡呢！

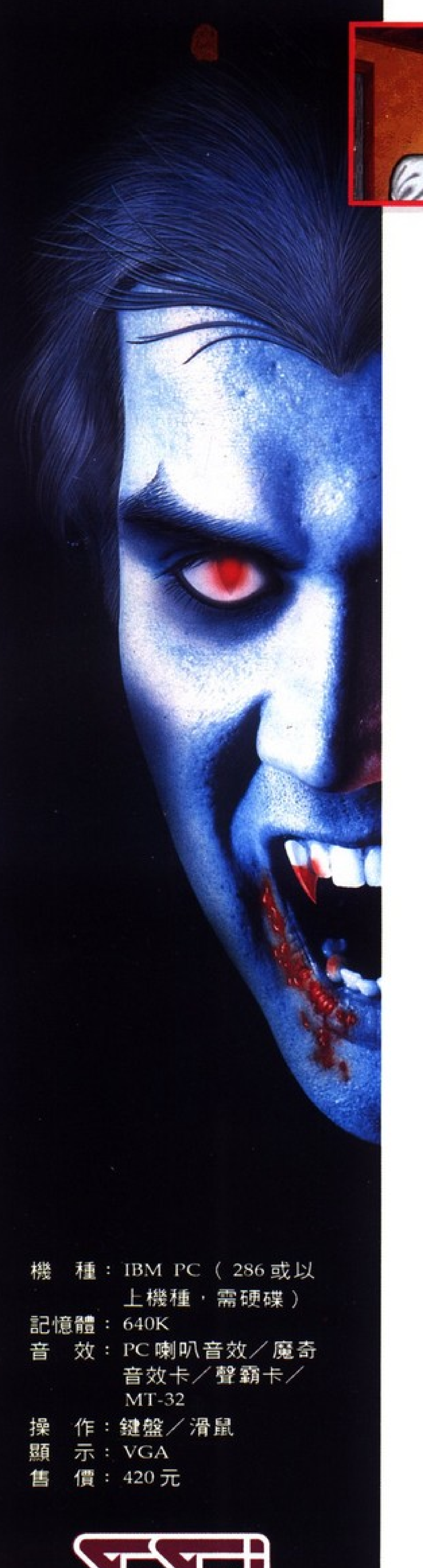
各種礦產、武器、建築，都會在適當的紀元乖乖的出現。代表的士兵裝扮也會由獸皮遮體，變成羅馬式裝束、西裝革履而到未來太空裝，各兵種的打扮也不同，或執矛或駕車，很可愛。

地形不同，出土的礦產也不同，挖掘需時間，發明、生產及增殖士兵數更需時間。所以時間拿捏是個很重要的因素，玩者可將遊戲速度調快，如此發展較快，不會老是枯等。但是敵人也會同時加速生產，然後攻你個措手不及。除了時間，各種戰術更是得依敵人狀況運用，有時可假意和鄰國結盟，等清除四周強敵，再與盟國反目；有時得拚命佔地爲王，生產兵力以大軍壓境的車輪戰攻下敵城；有時一顆核彈，就炸得敵境一片焦糊，再無起死回生之地！其中巧妙不同，就看玩者如何左右結果了！

全副中文武裝上場，使遊戲更具可玩性。操作十分容易，指令說明會在滑鼠移動至正確部位時出現，讓玩者可專心於敵人惡意的毀壞及攻擊，並能從容反擊。哈哈！各位狗瘋狗狂的朋友，不要放棄你的權力，大膽向敵人宣戰吧！




● 操　作：鍵盤／滑鼠　● 顯　示：EGA／VGA　● 售　價：360元



古老吸血鬼的故事，嚇壞了多少晚上不肯好好睡覺的小孩子。但，我們不是被嚇大的！如果吸血鬼的故事活生生發生在身邊，我們會很勇敢的打敗牠！（騙人的啦！）

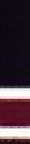
你發現自己醒在一位姑娘的房裡，哦不！你沒做錯什麼事啦！只是陷在一個古怪村莊裡，出不去了！那裡的人很怪，有的人忙碌於工作、有些只是等死及整日道聽塗說的傢伙，你必須從他們嘴裡一一套出這山谷的秘密，並把控制這裡的吸血鬼凱恩解決掉。

在你技巧性的問出關鍵字句後，修道院、灌木迷宮、黑森林、吉普賽營地等地方就會出現，除了可發現一些地下相通的秘道、曲折地底迷陣，還能進入凱恩的城堡及地下墓穴。當然，大批的骷髏兵、死纏不放的女吸血鬼、野狼及鬼火、怪人都會十分盡職地把守在各地，等候著你。

血腥殘忍的命案一件件發生、村民的疑懼越來越深、修道士執著被咀咒的鵝筆瘋狂的寫、小女孩得了致命的瘟病、十字路口的吊死冤魂向你訴說著冤屈、巫婆要你替她解除家族詛咒，連凱恩那被謀害的父親及兄弟們都現身要你爲他們分別找出心愛遺物，而不可思議的是狼人竟化身在村民中，幹著不爲人知的勾當！所有的事，都要靠你串連起來，並找到該找之物、宰該宰之人。恐怖小說裡的情節居然都應驗了，受詛咒的人剛好就是你！中毒、變成黃眼珠

機　種：IBM PC（286或以上機種，需硬碟）
記憶體：640K
音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
操　作：鍵盤／滑鼠
顯　示：VGA
售　價：420元

SSI



、變老、衰弱甚至送命，都是你可能遭遇的下場。現在請看仔細下列物色，再決定是否要一頭栽進這個陷阱吧！

- 全部訊息翻譯成幽默且口語化的中文，可以注音輸入你的名字並詢問人物問題。
- 關鍵句及人名、地名皆劃上紅線，幫助你不致遺漏任何有用的線索。
- 熟悉的操作介面，與「魔界召喚」同為上拉式選單。
- 玩者必須將正確物品與正確事件，拼圖般的〝逗〞在一起，並能執梨木杖、法錘、刀劍與敵人對打。
- 以黑色幽默方式表達劇情，主角的表情會隨著遇見的不同狀況而轉變，或噁心，或曖昧、生氣、撫頭思考、傻笑。




- 點燈、倒酒、上下樓梯、給吉普賽人看手相等畫面皆以動畫表現其逼真感。狼人變身及凱恩一掌劈死你的畫面，更是恐怖。
- 自動繪地圖功能，詳細繪出你曾走過的，數個地上及地下迷宮。




隨遊戲附贈「射鵰英雄傳俠客扇」，數量有限，欲當俠客，請早行動！



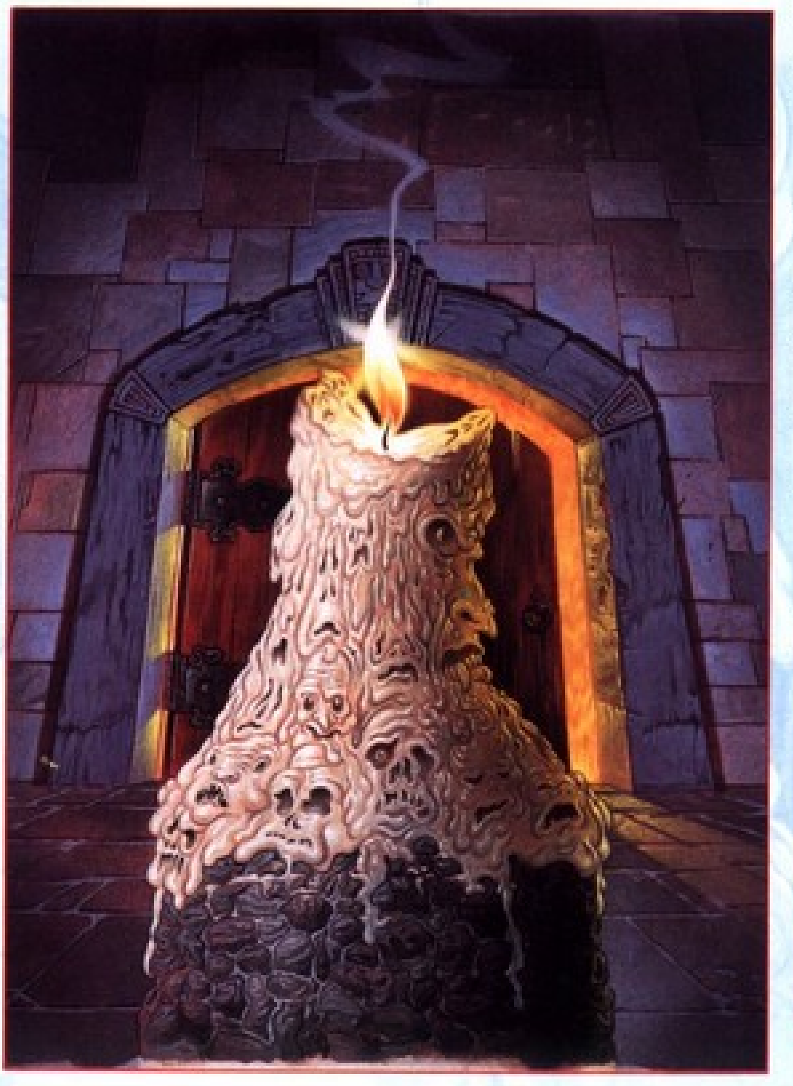
WAXWORKS

當你踏進館裏，你就得與四個展示室內活生生的怪物們搏鬥、在迂迴曲折的迷宮中兜圈子，並找尋一個個秘密及脫逃的方式。最後，進入蠟像館的陳列室，終結最恐怖的幕後大敵。一連串令人喘不過氣的怪事壓迫著你，每個展示室都有獨立的任務待你完成：在法老王的神秘地下城，你將破解古埃及禦敵智慧謎題，執刀劈砍埃及士兵，並救出一位美麗公主；在1888年的倫敦街頭，阻撓開膛手傑克的陰謀；在礦坑裡與蔓生植物巨怪對決；在死亡墳場中奮力與亡魂法師及其嘍囉一拼生死。

你手邊的武器不夠強，物品也有因地制宜的限制，在面對一波波攻擊時，巧智是損失少又能獲勝的重要因素。例如於墳場遇見攻擊力極強的殭屍時，在手上只有一把“柴刀”的情況下，先砍掉它的雙手，那殭屍先生就任你宰割了。




我怕！別把我一個人留在這有著猙獰怪物的蠟像館！



盡量提升等級以獲得高生命點數，並找到各怪物弱點，你可從中得到耐人尋味的樂趣。

由於迷宮設計實在太成功（因爲簡直一模一樣），出口或通道總在細微、不易發現之處，所以遊戲設有羅盤指示功能以幫助玩者。物品欄中的物品小圖更細緻，一些埃及古物、現代用品及人的器官等描繪得極爲傳神。以圖形指令攻擊、拾取，配合滑鼠操作，就算怪物忽然出現也能從容應付。

在遊戲進行中可能會遇到窒礙難行的狀況，此時即可求助於水晶球內的叔叔，他會提供模稜兩可的回答點醒你。

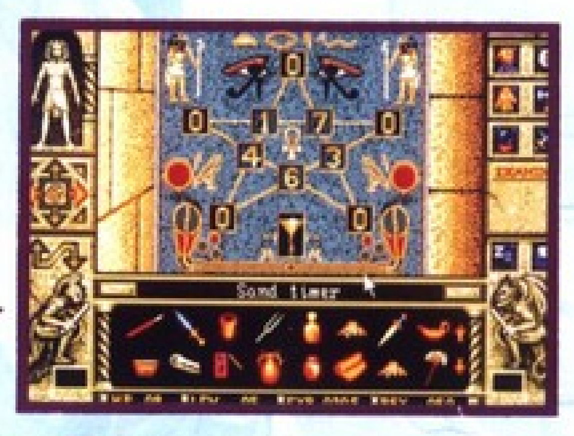
VGA的畫面，把整個場景弄得陰森而恐怖兮兮。在碰見屍體或你自己不慎死亡時，可得先有嚇一跳的心理準備。奉勸一句，如果你膽小又怕開膛破肚的場面，就避開本遊戲吧！












# 蠟像館之謎

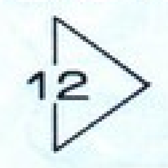
機　種：IBM PC AT（需硬碟）
記憶體：640K
音　效：PC喇叭音效／聲霸卡／魔奇音效卡／MT-32
操　作：滑鼠
顯　示：VGA
售　價：360元

ACCOLADE™









# 用西部墾荒的精神開拓太空新殖民地！

# 太空牛仔

這是一個挺有趣的遊戲，設計者巧妙地將西部牛仔的拓荒精神與太空移民的企圖心 結合，加上一些星際間趣事及策略運用，蘊釀出這個有激戰、有造太空船、有頭疼的財務收支管理與科技發展的戰略遊戲。

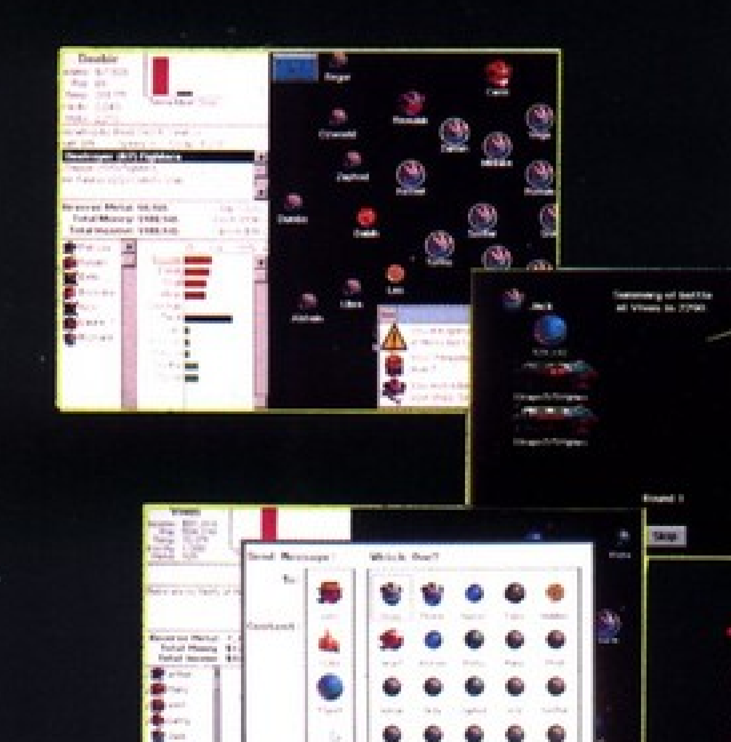
本遊戲的特色在可以同時和很多人或很多電腦對手進行對抗，你可選擇至少20位玩者（包括自己）一起在不同的銀河系中爭戰。銀河系有大有小，且各有不同形狀，可在遊戲開始前選擇。如果你是個愛熱鬧的人，不妨挑個小號銀河系，再邀上十幾個同伴一塊兒玩，包你戰爭不斷、狀況頻出。

你的目的是以母星為基地，向外延伸你的銀河帝國，並努力繁殖人口，讓你的殖民地繁榮熱絡起來。你所要做的事是建造並設計各式移民船、衛星、探測船及戰鬥船等，找尋一個個星球，改造其原本不適合你人民生存的地理條件，再以各個星球為據點，發展科技、運用採礦及交易所得、組合太空艦隊等，在摧毀所有敵人的殖民地後，贏得勝利。

遊戲以回合制計算，可在Windows下安裝，並有強大又易操作的視窗及選單。如果選擇對手為電腦，玩者將可感受到對手的聰敏，他們不但有自己一套攻勢，並會學習你曾使用過的技巧反制你。

最令人感到好玩的是，可傳遞〝我喜歡你〞、〝我討厭你〞等訊息給同樣進行遊戲的玩者，在以網路連線時，這也不失為互相聯絡感情及打擊情緒的趣點，你可以試著在遊戲中搗蛋一下，看看後果如何！

SPACEWARD HO!™





機　種：IBM PC（286或以上機種，需硬碟）
記憶體：640K
音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡
操　作：鍵盤／滑鼠（必備）
顯　示：單色／EGA／VGA／SVGA
售　價：300元



# 與寶裡寶氣的 SIERRA衆明星 一起玩 撲克！




• 瘋狂老八



• 三十一點

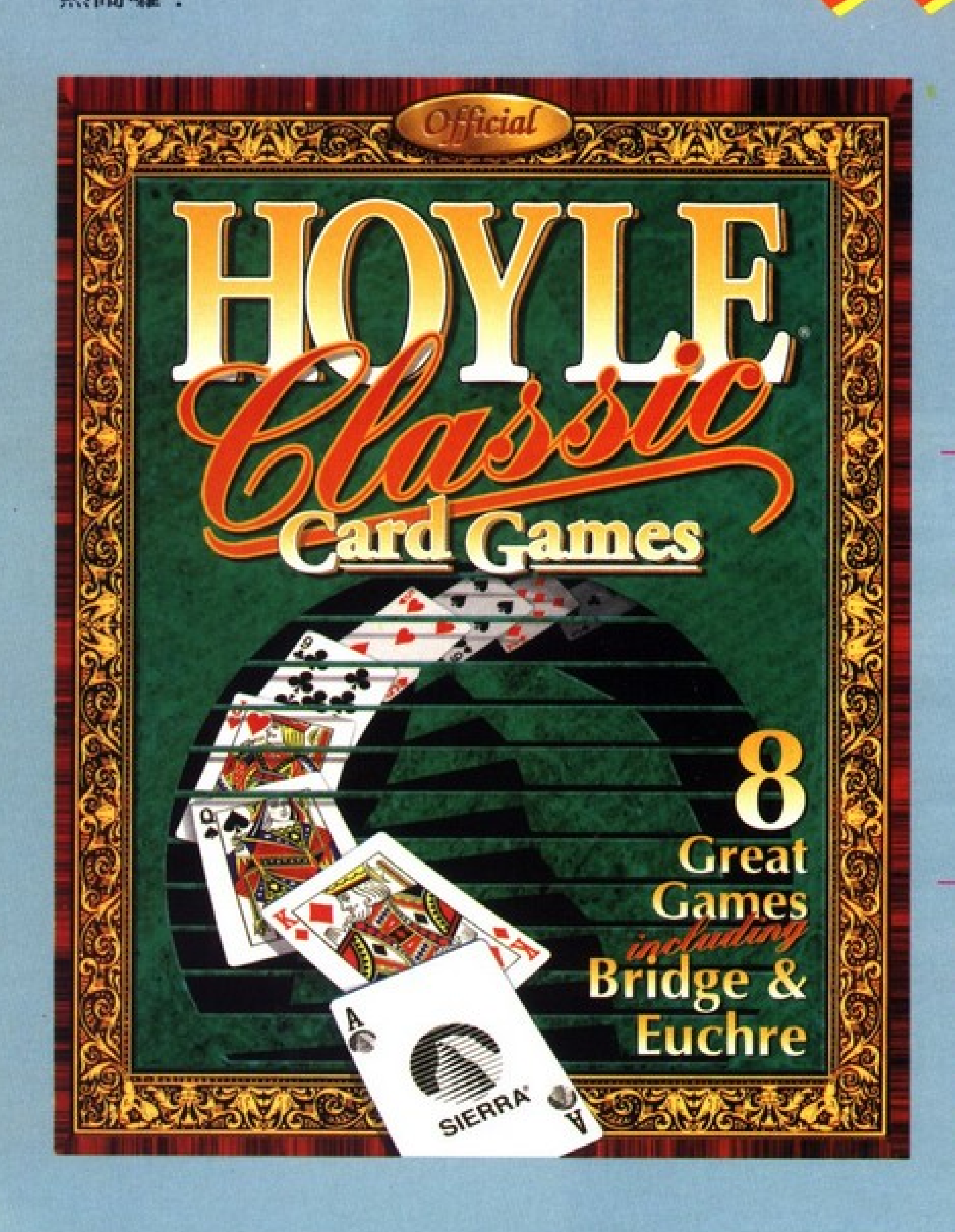


• 橋牌

• 酒鬼麻將

一個好的撲克牌遊戲，不外是要具備多樣化、對手夠詐、耐玩等條件，但如果再加上熟悉爆笑的人物與你〞共度良宵〞，輔以色彩繽紛的畫面背景及十多種桌面花色、撲克牌花樣，再蹦出許多翻新的特殊玩法，那可就更熱鬧囉！

# 經典明星撲克




經典明星撲克，將爲您推出八道味美清爽的撲克自助餐，讓橋牌、瘋狂老八、抓鬼、酒鬼麻將，還有美國來的優克牌戲，類似拱豬的紅心遊戲和算一週大事、靠運氣開解的單人接龍牌戲，淨化一下您被冒險、角色扮演等遊戲雜燴弄得油膩膩的肚腸！經濟又實惠！

- ♠附加詳細規則於遊戲中及中譯手冊裡。
- ◆明瞭易懂的操作介面，可以滑鼠控制。
- ♥萊里、羅傑、小辣椒、阿丹、威利及8位杜撰的傳統男女，皆放下冒險大業、獵豔大事，以輕鬆、竊笑、怒罵姿態陪您一起玩牌。
- ♣有單人、雙人、及四人同玩之不同牌戲可選擇。

機　種：IBM PC AT（需硬碟）
記憶體：640K
音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
顯　示：EGA／VGA
售　價：420元




*打橋牌，您在行！*

*可是，您知道如何挑一個適合您的橋牌遊戲？*

*嗯！貨比三家，您還是會挑它*

# 橋牌高手

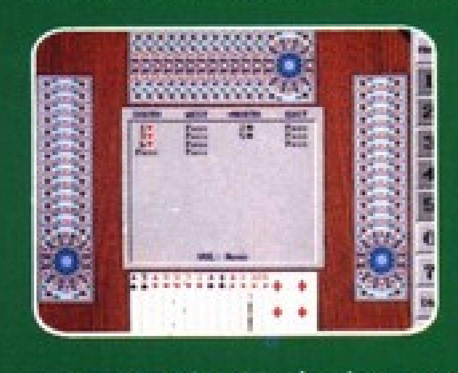
# BRIDGE MASTER



除了在指引、協助、分析的指令中更詳細的對橋牌規則仍模糊的玩者解說，玩者也可以自己編輯最佳牌型，練習在面對不同牌型時應如何對付。對手的等級、打牌習性、性別等屬性及自身的程度可以由玩者自行設定，最多可以有4位玩者透過網路或Modem對玩，或者選擇厲害的電腦對手來砌磋牌藝。



刺激的叫牌過程，提供了8種包括黑木氏特約、弱二開叫、迫伴賭倍、轉換叫牌等奇特專業的叫牌方式，讓整個玩牌氣氛頗爲緊張。



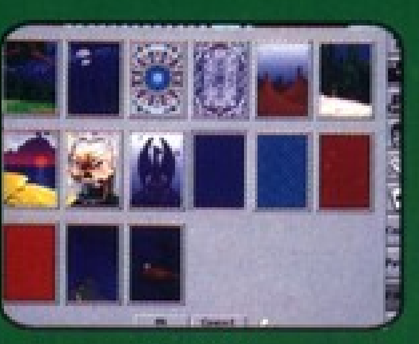
撲克牌背面花樣及桌面，此時扮演了緩和的角色，以各式色彩圖案及魚缸、太空的遊戲背景，讓玩者有如置身於另一個境界裡玩牌，並能彩筆一揮，在遊戲中以其所附的繪圖工具，勾勒出自己所愛的撲克牌花樣。而盤式計分（Rubber Bridge）、Duplicate、Pairs等計分方式，更是豐富了一成不變的玩法。

機　種：IBM PC（286或以上機種，需硬碟）
記憶體：640K，完整功能要多1MB RAM
音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
顯　示：EGA／VGA／SVGA
操　作：鍵盤／滑鼠
售　價：300元




特色：

- 可支援到Super VGA。
- 圖形指令、下拉式選單、操作方便。
- 多種玩法、計分方式、遊戲背景。
- 人聲語音、輕鬆樂曲，讓您享受玩牌的樂趣。





賣掉所有家當，你決定買一艘魔法船往太空飛去，尋找與衆不同的冒險。你想成爲一名既有錢又有名的船長。首先，你接下一些載人觀光、運貨、護送新娘等工作，利用來回內、外層行星之八個星球間的任務，賺下購買新配備的錢。你擁有的這艘船，造型如中世紀海盜船，但卻是靠著魔法起降，船員齊備、各具技能及屬性，且從大副、舵手、副舵手、領航員、瞭望員及自己（船長）的職位都分得清楚明白。

航行中，可以圖形指令隨時查看船艦、所載貨物、船員及目前武器等狀況。在設定自動航線後，途中也可能會因經過小行星帶，造成船艦損傷，而必須以手動駕駛，或者遇上強弱不定的敵人。有些敵船一撞便逃，有些可是難纏得很，他們會在激戰後登上你的船，來場陸上的肉搏，而此時你的船員們就得輪流使出看家本家領了！

漫漫太空，有著太多不同的奇怪種族，有奸詐邪惡，更有怪模怪樣，在你進入行星後，會發現那裡的神殿、公會、醫療所、Pub都有不同的「老闆」及不同價格的物品等著你去交涉與交易。當你名聲越大，也就是漂亮完成各種撲朔離奇的任務後，自會有更大的任務活兒找上你，這也表示財神爺上門了！但別太高興，你會因此發現一樁祕密，而進入一場最後的決戰呢！小心應付吧！



機　種：IBM PC(386 或以上機種，需硬碟，至少 8.5 MB 的空間，DOS 5.0 或以上版本）
記憶體：1MB
音　效：PC 喇叭音效 / 魔奇音效卡 / 聲霸卡 /MT-32
操　作：鍵盤 / 滑鼠
顯　示：VGA
售　價：360

選擇職業



選擇種族

往太空尋寶去也！

# SPELLJAMMER 魔法船








郭靖的一生，奇遇連連……
蒙古大汗賞識
七位師父喜愛
偶得汗血寶馬
情定嬌妻黃蓉
更與東邪、西毒、南帝、北丐及全真
七子等蓋世高手結下難以分解之緣。
羨慕吧？
想不想親身經歷他在中原武林、東海
桃花島、深山大澤等地的冒險生涯？

# 射鵰英雄傳

金庸

強片預告

## 特色

✠ 八十多幕氣氛不同，精心營造的場景。

✠ 人物造型多達七十人，依劇情及個性描繪。

✠ 忠於金庸先生原著，劇情近乎按照原著演出。且穿插數十個奇情謎題待解。

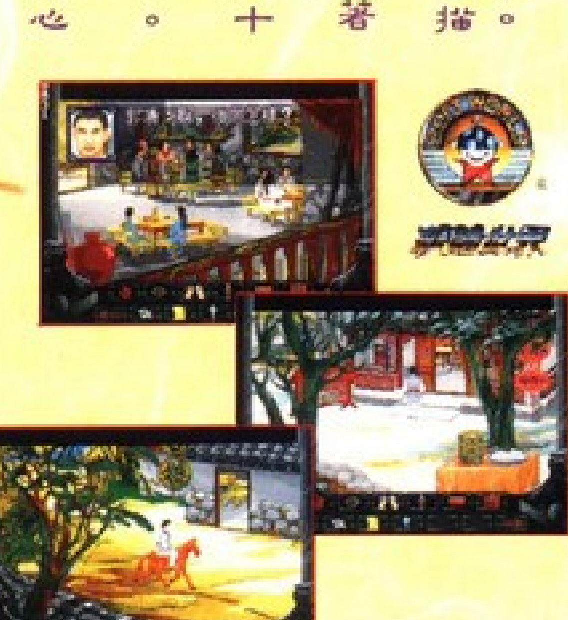
✠ 各家武功招式以動畫表現，尤以降龍十八掌特別具有千軍萬馬之勢。

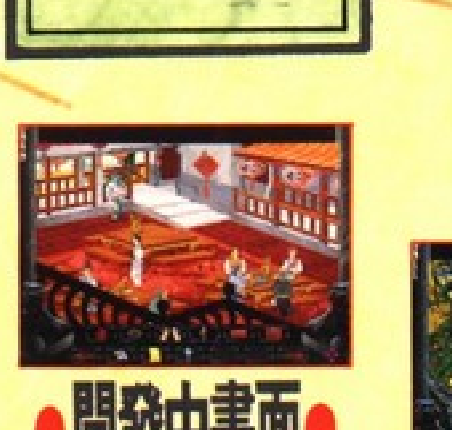
✠ 片頭全場語音，背景音樂饒富中國風。

✠ 滑鼠操作、圖形指令，易懂易進行。

✠ 曲折起伏的武俠冒險故事，深扣玩家心弦。









●開發中畫面●

軟體世界

我們之間的話題




我們熱愛職棒！並期待更多愛棒
所以，更誠摯的爲您提供「中華職棒」遊戲，您能
親自下場打、投或擔任教練，和你眼中的英

## 特色：

1．眞實的中華職棒大賽：
感謝中華職棒聯盟及龍、獅、虎、象、鷹、熊6支球團的肯定，給予其合法的授權。遊戲中將採用國內職棒的各項眞實資料，包括味全、統一、三商、兄弟、時報、俊國6支球隊所有隊職員姓名，各項攻守記錄與維妙維肖的本人照片。一絲不苟的提供職棒完整資料給職棒迷們。

2．豐富而挑戰性十足的遊戲內容：
包括友誼賽、聯盟賽及立即總冠軍爭霸戰。

3．過癮進行友誼賽：
可從6支基本隊伍中任意挑出主客隊進行比賽，您可邀請另一位玩家共爲不同支持隊伍作戰，可請電腦扮演客隊或完全由電腦控制。也能進行紅白明星2隊的對抗賽。

4．穩紮穩打聯盟賽：
與職棒四年賽程一模一樣，含明星對抗賽及總冠軍賽，並有當月 MVP 選拔及年度個人獎項選拔。您必須與其他五隊爭奪冠軍之位。

5．立即總冠軍爭霸戰，七戰四勝定江山：
選出你最摯愛及最怨恨的隊伍，以七戰四勝方式決定鹿死誰手。

6．深度製作，多方考量：

## 第一個眞正屬於台灣的中文職棒遊戲

*球的人走入球場，加入我們！*
*將自己常在場邊揮汗嘶喊的身影幻化進入電腦中，*
*雄球員並肩作戰，合力打一場過癮的好球！*

- 聯盟賽中各項資料均會自動累計且詳加記載，球員日後表現也將受此影響。各項記錄、統計資料及排名也可在日後查閱。
- 球賽中可聽到的各種聲音，包括裁判語音、啦啦隊加油聲等。
- 比賽進行中將有精彩動畫串場，全壘打、盜壘……等畫面都將局部放大。
- 操控容易。設有單人、雙人及經理操作模式。
- 每支球隊依教練習性各有其攻守妙招。策略性夠！
- 球員皆有其特殊打投姿勢及小動作。
- 球員屬性參數詳細，打者包括速度、臂力、判斷力、短打、打帶跑能力、根性…等；投手包括體力、球速、控球力、變化力、毅力等。
- 可選擇打上半球季或從下半球季，也能完全參與全年賽程。
- 可在台灣五個各具特色的球場進行比賽，除此之外，還有夢幻中的巨蛋哦！



# 大明英雄傳




紛紛亂世　英雄輩出




元順帝荒淫失政
皇覺寺太祖投生
棟樑材同佐賢良
定山河慶賀封王














大綱：

安徽鳳陽朱元璋率淮上英雄徐達、常遇春、胡大海等人驅逐胡元之事。

第三十九回，陳友諒鄱陽大戰

却說友諒昏昏迷迷，也竟不曉是南是北，恰有常遇春又來追著。……那郭英忍著疼痛，拔出了箭頭，也不顧血染衣袍，便也一箭，正中陳友諒的左眼，透出後顱，登時而死。……

壯烈的明朝開國之戰，將由您論斷！
可扮演梟頭洪武君朱元璋
兵強馬壯的陳友諒
及愛猷識里、郭子興、方國珍等人
以君主身份攻城掠地，籠絡太守、發展軍事，安撫內政及收買人心，處心積慮，將中原盡納囊中！

●開發中畫面 如果修改恕不另行通知●



# 他存在，你就毀滅！

他是你腦中的一顆腫瘤，也是你未成形，但卻有思想的雙胞胎兄弟。
雖然他被「取出」，並已被埋葬！但是，他沒有死！
扒開的墳墓、殘忍而血腥的命案，都是他的傑作。
更不幸的，他將這一切都嫁禍給了你！
不僅威脅你的朋友、愛妻，還隨時出現在你的夢中、身邊，甚至思想裡……

他，知道你正在想些什麼呢！

**設法毀滅這邪惡的東西，保護妻子的安全，**
**並向緊迫釘人的警察解釋這不可思議的遭遇，是你該做的事！**
**把小命時刻捏在手上，跟著「恐怖之王」史蒂芬．金所營造的驚悚故事，**
**探探陰陽兩界夾縫間到底存在些什麼？**

強片預告




中英文雙語版





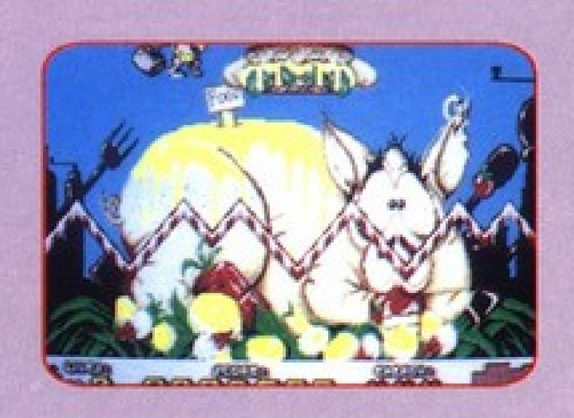




## PC 原人 2

PREHISTORIK·2

除了力拼各種愛找麻煩的小動物，還得注意每個關卡的完成度，才能獲得高分。喜好動作遊戲的玩者，別忘了讓你的大腦也運動一下喔！



音效：A／S／R
顯示：V
類型：動作
售價：320 元

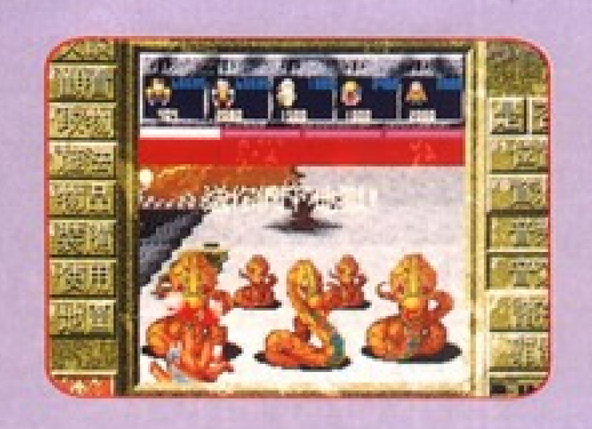
漢堂




遊戲配備代號
V：VGA
E：EGA
C：CGA
M：MGA
P：PC 喇叭
A：AD LIB
S：SOUND BLASTER／PRO
R：ROLAND／MT-32

## 三界諭--邦沛之謎

由國人自製的角色扮演遊戲。雜亂的故事內容，令人摸不著頭緒。操控性也不甚理想，粗略的遊戲介面，更是讓人望而生畏，饒富趣味的解謎色彩，是本遊戲的唯一優點。



音效：A／S
顯示：V
類型：角色扮演
售價：520 元

第三波

# 1993年6月16日～7月15日新GAME

## 巫術六代中文版--創世神筆之詛咒

Wizardry VI --BANE OF THE COSMIC FORGE

RPG經典名作的中文版本。提供衆多的種族與職業類別，可創造出更理想的冒險角色。多樣化的劇情發展，可讓玩者獲得更多的遊戲樂趣，但在畫質與流暢度部份則讓人有開倒車的感覺。




音效：P／A／S
顯示：V
類型：角色扮演
售價：580 元

第三波

## 蘇聯秘密警察

KGB

在蘇聯帝國瓦解後，許多過去不為人知的秘辛一一被揭開。二十世紀的錦衣衛--蘇聯秘密警察 KGB 的工作情形便是一例。遊戲中你將親身經歷這種神秘又刺激的偵探工作。遊戲題材新穎，但故事進行則過於直線，缺乏讓玩者自由發揮的空間。



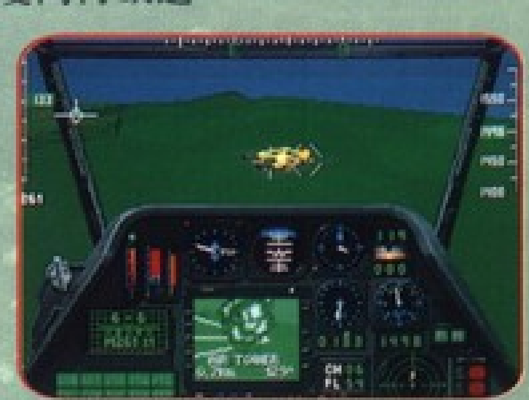

音效：A／S／R
顯示：V
類型：冒險
售價：420 元

第三波

## 無敵飛狼 2000 任務片--群島與冰域

GUNSHIP 2000--Philippine Islands & Antarctica Scenario Disk With Mission Builder

當波斯灣和中歐的輝煌戰史即將成爲歷史的回憶時，好管閒事的山姆大叔又將其魔爪伸向菲律賓和遙遠的南極大陸。在友軍的空中武力和砲兵支援下，你將可更順利的完成艱鉅的任務。此外，並可利用任務製造器編製全新的任務，操作的流暢度尚待改進。



音效：A／S／R
顯示：V
類型：模擬
售價：320 元

第三波



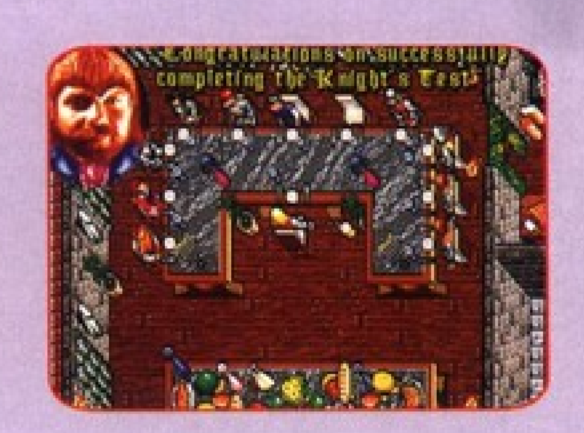

遊戲配備代號
V：VGA
E：EGA
C：CGA
M：MGA
P：PC喇叭
A：AD LIB
S：SOUND BLASTER／PRO
R：ROLAND／MT-32

# 1993年6月16日～7月15日新GAME

## 創世紀7第二部--巨蛇之島

Ultima VII PART TWO--SERPENT ISLE

故事延續黑月之門、美德試煉場而來，但因冒險舞臺的不同，玩者擁有相當遼闊的發揮空間。嶄新逼眞的〝紙娃娃視窗〞功能，可讓你對聖者的裝備一目瞭然。令人驚心動魄的戰鬥場面與幾近眞實的生活模擬，是本遊戲的特色所在。



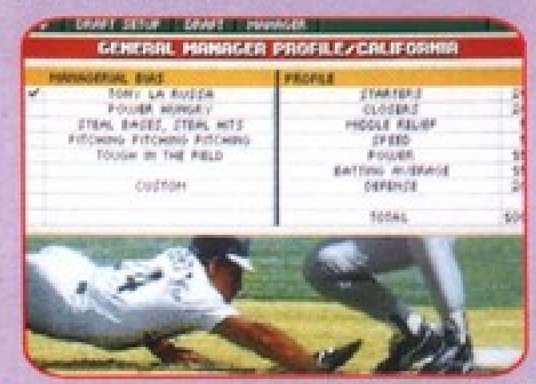

記憶體：2MB
音效：A／S／R
顯示：V
類型：角色扮演
售價：540元

軟體世界

## 明星職棒II資料片--奇幻球隊

Tony La Russa BASEBALL II EXPENSION DISK-FANTASY DRAFT

經過了長期征戰後，你是否也想成立一支棒球史上的〝夢幻球隊〞呢？除了提供兩種不同的選人模式外，只要你的資本夠雄厚，還可與其它球隊共同角逐，爭取最有價值的球員爲你賣命。另外，還有六種不同的選人策略可供你靈活運用。有了它，相信爭取總冠軍將不再是件遙不可及的夢想了！




記憶體：1MB　類型：運動
音效：A／S／R
顯示：V　售價：300元

軟體世界

## 烏托邦

UTOPIA-THE CREATION ON A NATION

爲了創造更好的生活環境，你率領了一批滿懷希望的人，來到這片不毛之地。在六位高級顧問的協助下，著手建立心目中的理想天堂。除了安內攘外，還要預防天災，並當心隨時有人取你的小命！十種不同的地區，各有獨特的劇情發展。造型豐富的各種建築與多樣化的戰術運用，將帶給你另一番不同的感受。



音效：P／A／S／R
顯示：E／V
類型：戰略
售價：300元

軟體世界

## 蠟像館之謎

WAXWORKS

由於數百年前的家族詛咒，以及一連串離奇的死亡和人口失蹤事件，使得你來到這座充滿詭異氣氛的蠟像館。錯綜複雜的地下謎宮與多種不同的任務，等著你一一來探索。屬於冒險遊戲中難得一見的驚悚之作。




音效：P／A／S／R
顯示：V
類型：冒險
售價：360元

軟體世界

## 魔眼殺機III中文版--血戰札諾爾

EYE OF THE BEHOLDER III--ASSAULT ON THE MYTH DRANNOR

在度過一段〝幸福美滿〞的愉快假期後，你又重披戰袍，來到了遭人廢棄的札諾爾城，準備從難纏的Lich手中奪回一份重要的神秘古物。除了有更多種族的隊員與你併肩作戰外，還可施展全體攻擊（ALL ATTACK）一舉殲滅可怕的怪物，但在操作上則稍嫌繁瑣，手腳不太靈活的玩家，自行保重吧！




記憶體：1MB，若要聽到數位音效則需2MB
操作：滑鼠（必備）
音效：P／A／S／R　售價：420元
顯示：V　類型：角色扮演

軟體世界




# 1993年6月16日～7月15日新GAME

遊戲配備代號

V：VGA
E：EGA
C：CGA
M：MGA
P：PC喇叭
A：AD LIB
S：SOUND BLASTER／PRO
R：ROLAND／MT-32

## 瘋狂主宰

MEGA LO MANIA

軟體世界另一個戰略遊戲。遊戲時空橫跨古今九個紀元，玩者必須與其它三位具有不同個性的對手共同爭奪宇宙霸主的寶座。全中文的遊戲介面，讓玩者操作更加方便，屬於鬥智兼鬥力的戰略遊戲。



音效：P／A／S
顯示：E／V
類型：中文戰略
售價：360元

軟體世界

## 魔法口袋

MAGIC POCKETS

具有歐洲風味的動作遊戲。重新包裝之後，仍保留BIT BROTHERS公司一貫的特色，毫無創新之處，是閒暇時間打發無聊的好伙伴。




音效：A／S／R
顯示：E／V
類型：動作
售價：300元

漢堂

## 失落的封印

在一次探險行動中，你因爲發生意外而喪失記憶，獲救之後，爲了替人找回失蹤的小孩，卻因而發現整個大陸正遭受黑暗魔王威脅的可怕事實。你能否找回失落的封印，替人民解除苦難，並喚醒自己的記憶呢？……

音效：A／S
顯示：V
類型：角色扮演
售價：480元

大宇

## 狂野飆風車手

Crazy CARS 3

傳統的賽車型遊戲。除了可與衆家飆車好手同台競技外，還可進行下注，以賺取彩金。汽車用品店並提供各項〝秘密武器〞，幫助你在車賽中脫穎而出。比賽場景尚稱華麗，但音效則稍嫌吵雜單調。




音效：P／A／S
顯示：E／V
類型：賽車
售價：300元

漢堂

## 決戰皇陵

南宋末年，由於權臣專擅，並勾結江湖人士預備叛亂，使得人心惶惶，江湖大有風雨欲來之勢。身爲梁山英雄之後，你是否有能力平息這場武林風暴呢？全螢幕的戰鬥畫面，栩栩如生的人物造型與頗具古典風格的場景設計，是遊戲的特色所在，動作的流暢度則有待加強。



音效：A／S
顯示：M／V
類型：動作冒險
售價：480元

漢堂




遊戲配備代號

V：VGA
E：EGA
C：CGA
M：MGA
P：PC 喇叭
A：AD LIB
S：SOUND BLASTER／PRO
R：ROLAND／MT-32

## 成吉思汗中文版

曾經叱吒風雲，讓西方人聞風喪膽的蒙古帝國，她的創建者--成吉思汗充滿榮耀與傳奇的一生，一直是大家所津津樂道的。遊戲中你將率領蒙古諸位驍勇善戰的大將，開創舉世無匹的大帝國。全中文顯示的介面，讓操作方便不少，但仍不脫 KOEI 公司一貫的風格。




音效：A／S
顯示：E／V
類型：歷史模擬
售價：980 元

第三波

## 三國志--武將爭霸

以三國志人物爲題材的格鬥型遊戲，玩家除了可挑戰三國中的各位名將外，還可轉戰各地，進而完成統一中國的鴻圖霸業。遊戲畫面相當精緻，但流暢度則略嫌不足。




音效：P／A／S／R
顯示：V
類型：動作
售價：520 元

熊貓

# 1993年6月16日～7月15日新GAME

## 江湖外傳

一個見義勇爲的年輕人，捲入了一場江湖恩怨。爲了制止有心人士併吞武林的詭計，毅然的投入這場正義之戰。老套的肥皂劇式劇情，令人頗覺乏味無聊，屬於 RPG 的中等之作。

音效：A／S
顯示：V
類型：角色扮演
售價：480 元

長重

## 危城爭霸資料片--戰狗

DOGS OF WAR

國內首部以雙語版本推出的戰略遊戲。增加了調整攻擊力功能， AI 的設計也有相當的進步，適合各種階層的玩家。豐富的音效，讓人有身歷其境之感，另外並提供電腦連線對戰的功能，遊戲畫面中文字體的設計則有待改進。



操作：滑鼠（必備）
配備：DOS 5.0 與 600K 以上的自由記憶體
記憶體：1MB 以上，若要聽到數位音效則需 2MB
音效：A／S
顯示：V　類型：戰略模擬

精訊

## 凱蘭迪亞傳奇

THE LEGEND OF KYRANDIA

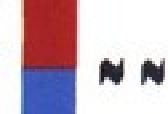
爲了爭奪一顆具有無上法力的紅寶石，原本純樸可愛的凱蘭迪亞王國卻變成一個可怕的世界。身爲王室的繼承人，你必須找出殺害國王的兇手，取回凱雷之石，才能恢復凱蘭迪亞的祥和與繁榮。遊戲畫面極爲鮮豔美麗，並穿插多幅流暢活潑的動畫，是具有神話色彩的冒險遊戲。




音效：A／S／R
顯示：C／E／V
類型：冒險
售價：480 元

第三波

# 新 GAME 熱報









霸氣十足的標題畫面

從皇覺寺的小和尚到驅逐蒙古人建立明朝的開國皇帝，朱元璋的傳奇被一連串的鄉野傳說構成了他眞命天子的假象而扭曲了。事實上，英雄不怕出身低，能識人用人才是成功的根本（和曹操一般知人善任才能勝過亂世中的英雄豪傑）。每個朝代的建立總有許多志士能人的努力及策劃，除了三國志中的孔明、開明的劉伯溫也是上知天文下通地理，而猛將除了關羽、張飛外，常遇春、花雲、徐達也是有其英勇的事蹟。在玩了這麼久的三國故事後，玩家可以試試來自海峽對岸的大明英雄傳--龍騰天下。基本架構和三國演義類似，也是以人物爲主，但戰鬥系統較偏向楚漢之爭 2 的模式。操作上完全以滑鼠搭配圖形介面爲主，操作簡易，容易上手，是它的特色。

從三國志Ⅰ、Ⅱ代以來，策略遊戲很難擺脫一定模式，地圖的存在是必要也是較理想的設計，自然也有以城池爲主而非以郡爲參考對象的地圖（有點像吞食天地等RPG了），好的地圖可使玩家對敵我勢力一目瞭然，對整個大環境也有更深一層的認識。坦白說大明英雄傳在地圖視窗中的規畫並不是很理想，配色可能因爲隔著海峽有些觀念差距，使得一眼看來不是很舒服（也可能是筆者受三國志Ⅰ、Ⅱ代的影響太深以致觀察角度有所偏差），這方面要由玩家自己去認定了。在作戰地圖方面則可明顯看出較爲用心，每個州郡的地形在一個橫向捲軸的畫面上，必須使用方向鍵才能看完整個地圖。每個州郡的城池數依州郡大小而不一定，城池也有大有小，這倒比較符合實際狀況，不過城防的功用似乎不大，不像戰國策中有城防的設定，畢竟在古代攻城是要付出相當代價的（看電視或電影中爬木梯到一半不是被推下來就是中箭或被巨石砸到，甚至被沸油燙死，自然犧牲慘重，沒大砲也只有這樣了），所以只要打敗守城門的將領便能進城，似乎太容易也太不符合實際，如能加上城防值應是比較理想。

提起三國志的暢銷，和三國中人物的深入我們生活及一些俗語便可看出，像劉、關、張桃園三結義，我們常說的「既生瑜，何生亮」、「周瑜打黃蓋，一個願打、一個願挨」以及「劉備借荊州，一借永不還」。這必須歸功於羅貫中描寫人物的細膩，刻畫入微，所以我們對三國的人




多一分準備，少一份災害

大軍開拔，向敵軍挺進！



掃平敵軍，順利進城！

# 大明英雄傳

以下圖片均為開發中畫面，如有修改，恕不另行通知

# 龍騰天下

物、歷史有一份感情在。而大明英雄傳同樣是一個亂世英豪的故事，這其中有以智謀見長的人，也有以武力服人的猛將，在一個動盪的時代中，



暴君無道，天下共擊之！

如此勇將，怎能不善加利用？

各自開創一己之功業。雖然朱元璋、陳友諒、徐壽輝、方國珍、韓林兒這些群豪在我記憶中，不若曹操、孫權、劉備、袁紹等人來得深刻，但也都曾為歷史寫下輝煌的一頁。事實上中國歷史上的亂世不少，有名的英雄也不少，但眞正作成GAME，並且聲名歷久不衰的，大概只有三國志，因為我們對三國人物太熟悉了。這兒有個機會看看元末明初的群雄如何起來抗暴、爭權而後逐漸統一天下，也可讓我們體驗海峽對岸製作GAME 的功力如何？套句某廣告中小和尚的話：「師父，您要嚐一嚐」，特別是你對抗元英雄有份感情的話，更是不應錯過這個遊戲。

遊戲的操作區完全以圖形介面來表示，所以不論是軍事上的徵兵、訓練、購買武器、調整兵力、出兵攻打、徵稅、移動軍隊，或是內政上的開墾、防災、開倉濟民、買米、賣米（可以賤買貴賣，中飽私囊）、運糧。另外有關用人才、賞賜銀兩或放逐人才，以及使用策略或是查詢君主的各項指令都用圖形代表，只要在圖形上用滑鼠按鍵便可執行。不過缺點是有些圖形看起來差不多，不弄清楚相關指令位置使你常會弄錯。而另一個缺失是州郡的基本資料只有列出金錢、糧食、兵力以及將領數，要看其他資料如州郡生產力、防災值、民心及物價，或是將領的忠誠度、武力、謀略，都要用眼睛圖形來指定觀看，十分不方便，尤其是在做州郡土地開發或防災等簡單工作前還要再查看，否則就要考你的記性，實在太不體貼玩家。

音效方面成績平平，但配樂有時好像蠻熟悉，似乎在那個遊戲聽過，但卻又記不起來，可能是風格差不多吧！就整體而言，這個遊戲的確是有一些其他遊戲的影子，不過對於海峽對岸的遊戲創作者，或許有些觀念是需要時間來作調整。當然這個大明英雄傳，可以說除了在作戰模式中和傳統的三國志Ⅰ、Ⅱ不同外，其他倒沒有太多創意，但它在作戰的策略運用種類倒不少，動畫方面也有一些不同之處，這就要靠玩家自己去感受了。最重要的是，玩家對元末英豪的感覺：如果您對像常遇春（據說是大俠張三豐的好友）等人的英雄事蹟有所了解，那您可來試試開創驅逐蒙古，恢復中華的大業；如果您對上述人物並不熟悉，也可趁此機會使你對他們能有所認識，你也可以多認識一些蒙古大將。另外，本遊戲的肖像畫得不錯，這應該也算是個優點吧！

/Guderian



士飽馬騰，對抗元大有幫助

這是喜事，或是另一段苦難的開始？

眾卿平身，大家辛苦了！

# 新GAME熱報

/何布




●貨眞價實的電腦魚

●哇！這貓的嘴好饞！

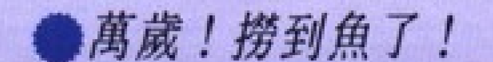
●放長線釣大魚？

「魚兒、魚兒水中游，游來游去樂悠悠，倦了臥水草，餓了覓小蟲，樂悠悠，樂悠悠，水底世界任自由。」每次聽到這首兒歌時，便讓人想起小時候經常利用放學的時間到水族館溜躂的那段童年往事。

那時，筆者最喜歡把臉用力的貼在水族箱的玻璃上，瞪大眼睛觀看魚兒穿梭在水草間的靈巧姿態，它們晶瑩輕快的身形也深深地打動了筆者幼小的心靈。再加上水族箱內有韻律的光影變化，不禁讓人在感嘆造物者的神奇之餘，也要爲那一隻隻的魚兒喝采。

而筆者對它除了喜愛之外，還有一絲絲的羨慕，當下立即對著魚兒發誓：有朝一日一定要把它們整個搬回家！可惜筆者現在雖然已經二十好幾了，口袋裡還是一樣沒有幾個錢，但想起當年的「山盟海誓」，眞是教人心痛。還好，最近MAXIS發行的電腦水族箱這個不太像遊戲的遊戲，把整個水族箱搬到電腦螢幕上，才讓一向貧窮的筆者得以一償宿願。因此，最近筆者最喜歡做的事是把臉貼在電腦的護目鏡上，看著一隻隻的魚兒在螢幕上游來游去。（主編按：這傢伙該吃藥了！）

這個由AnimaTek負責製作的遊戲，主要是利用電腦來模擬水族生態，與其他遊戲最大的不同點是，電腦水族箱沒有煩人的謎題、嚇人的魔王，甚至也沒有預設所謂的遊戲目的，因此這是一個不用「破關」的遊戲。AnimaTek設計這個遊戲的構想就是希望玩家能夠徹底的「輕鬆一下」，讓玩家藉著在電腦上撈魚、玩魚，及設計水族箱來得到一點樂趣。因此，對一般的玩家來



●萬歲！撈到魚了！

當哈利遇見莎莉，一時天雷…



●製作動畫賦與魚兒生命

# 電腦水族箱

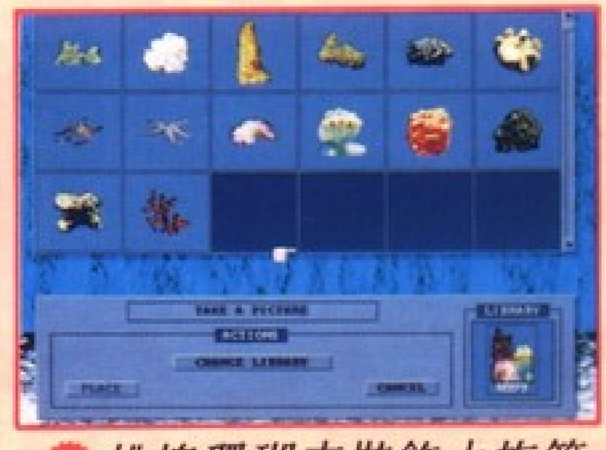
說，電腦水族箱可說是一個特殊且有趣的遊戲軟體。

一開始，遊戲提供你六隻魚作變種、配種之用，但是若你對這些魚的形狀、顏色都不滿意，沒關係！你還可以自己撈！要是還得不到令人滿意的魚兒，可以利用現有的魚來做變種、配種，也許能得到好看的新種。

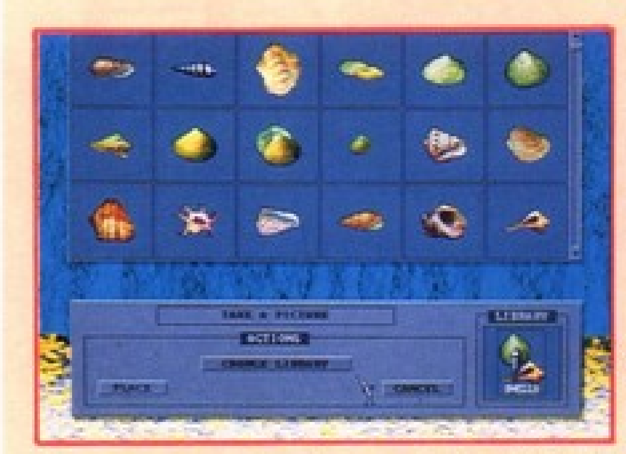
AnimaTek 宣稱電腦水族箱能讓玩家得到各式各樣的魚，因此魚的種類有無限多種！筆者玩到目前爲止，雖然也曾看見過幾乎一模一樣的魚，但是魚的種類也眞的蠻多的。只不過不管是撈魚、變種、配種都得花上電腦一段滿長的時間，以 386DX33 的機器爲例，撈一隻魚就要花大概三分多鐘，變種、配種也好不到那裡去，速度實在太慢了，所以要是没有高速的機種或輔助運算器，玩起眞是滿累人的。



各種水草應有盡有



挑塊珊瑚來裝飾水族箱



各式的貝殼令人目不暇給！



扔些魚到水族箱裡

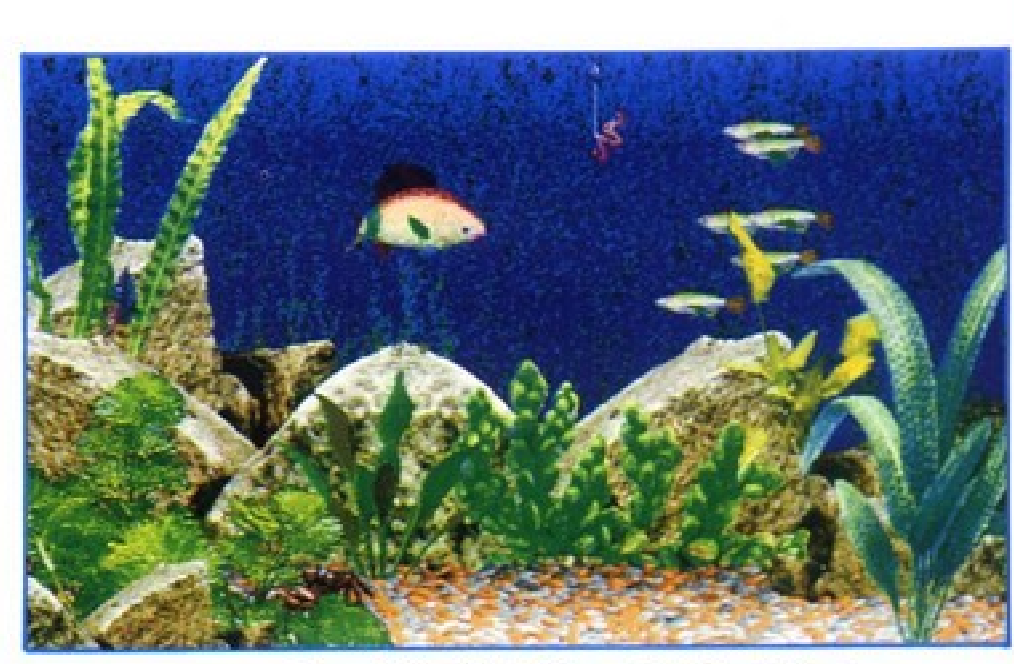
有了魚以後，没有水族箱也不行，電腦水族箱就允許你設計自己的水族箱，你可以決定那邊該放一棵水草、那邊該丟個石頭或一塊枯木，甚至還可以放隻鯊魚或一個骷顱人下去嚇嚇你的寶貝魚。所以，基本上只要是設計水族箱的用具，可說是應有盡有，因此只要好好的構思，應該不難設計出一個好看的水中世界來。

最後一個步驟，當然是把魚丟到水族箱裡去。可惜，除了遊戲原先給你的六隻魚外，你自己弄出來的魚都還是不能動的，除非經過電腦來畫出其各種泳姿的圖形，再產生動畫檔來賦予其生命，否則你自己的魚都只能算是「死魚」而已，但這種動畫化的過程需要極複雜的運算，一般 386 的機器，產生一隻魚的動畫檔竟要四個小時左右！但 486X2-66 大概只要十分鐘就完成了，其間的差異眞是令人咋舌。

整體來說，電腦水族箱模疑水族生態的效果相當不錯，魚兒不光只是游泳而已，當有人把釣鉤丟進水族箱內，或有貓把爪子伸進來時，魚兒們會爭相走避，丟餌下去也會搶著吃。如果你調皮一點，故意用滑鼠游標去「摸」它們，它們也會跟你玩捉迷藏的遊戲，所以，除了在水族箱內無法「現場」交配繁殖，整個電腦水族箱就像眞正的水族箱一樣眞實，而且還多了一份趣味，喜歡「摸魚」的玩家，可以玩玩看哦！



這裡是龍王廟還是海漩宮？



大鉤釣小魚，願者上鉤？




風塵
之金箭使者







三名年輕人初入江湖，雖各有缺點卻都

富有正義感好打抱不平，

一個是嗜錢如命，

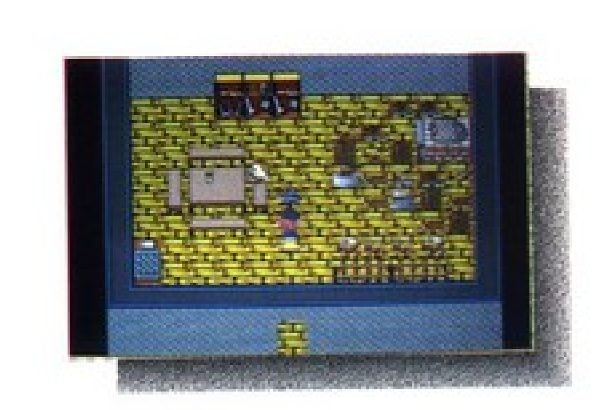
女的是喜聽逢迎諂媚，

另一個則是自命風流瀟灑。

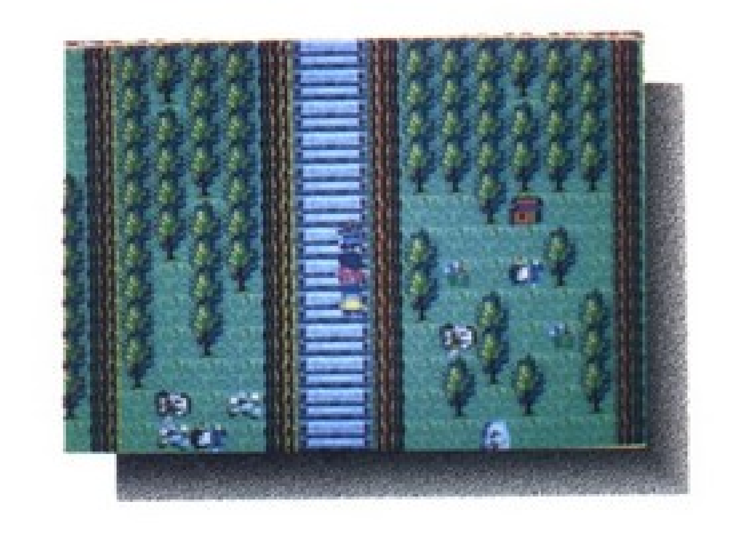
現在他們碰上了一件大麻煩事，

連他們的師父也擺不平，怎麼辦呢？

能怎麼辦！完成使命你就〝紅〞啦！













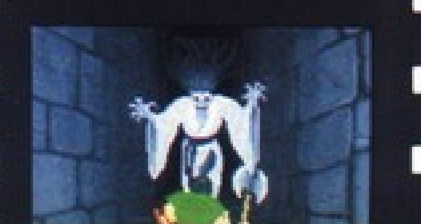
**主角、敵人完全採用可愛的ＳＤ造型**

**採日式「勇鬥」系列架構之中式ＲＰＧ**










今夏角色扮演遊戲之最強檔

經典之作 18個月大功告成

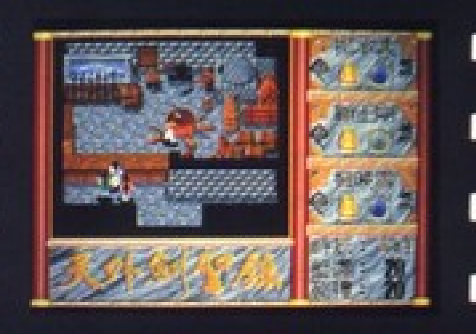
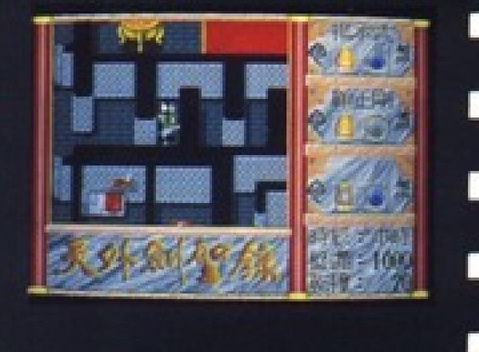
現已火熱出爐！



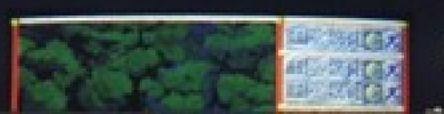
凡購買『天外劍聖錄』者均可參加抽獎，獎項包含多種提升電腦配備之大獎，請見經銷商處海報或『天外劍聖錄』盒內抽獎說明。










# 獵鷹出擊

在月黑風高的夜晚，緊急命令！緊急命令！海獵鷹戰機準備出擊，
咻—直入雲霄—發現敵蹤—鎖定—轟！正中目標！漂亮!!

這不是只有在夢中才會出現的畫面，只要獵鷹出擊，你不僅可以，駕馭一流的戰鬥機，還可以指揮優良的海艦機動部隊作戰。

遊戲特色：

- ▲擁有VSTOL和VIFFING等精密飛機模型。
- ▲眞實的日夜交替景象。
- ▲集合所有的武器，包括：Rockeye坦克殺手和雷射導航飛彈。
- ▲遊戲由淺到深。
- ▲可同時進行四個任務。
- ▲模擬指揮官操縱電子空戰系統。
- ▲控制艦隊、戰車、軍隊完成空運任務。
- ▲利用特殊效果照亮地面，搜尋敵蹤。
- ▲致力於飛行或攻擊時，可由電腦執行飛行任務。






笑傲江湖





話說令狐冲與田伯光一言不合後便廝殺起來，不料，狡滑的田伯光似乎知道令狐冲和亂馬有些血緣關係：：：

笑傲江湖






我是令狐冲，爲了讓師弟安全回家，我一路上義不容辭、拔刀相助：：沒想到這傢伙仇人還眞多：：：

巫術 VII

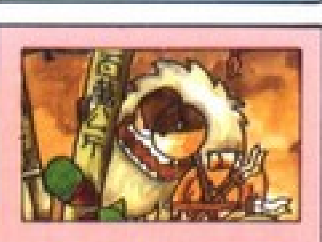




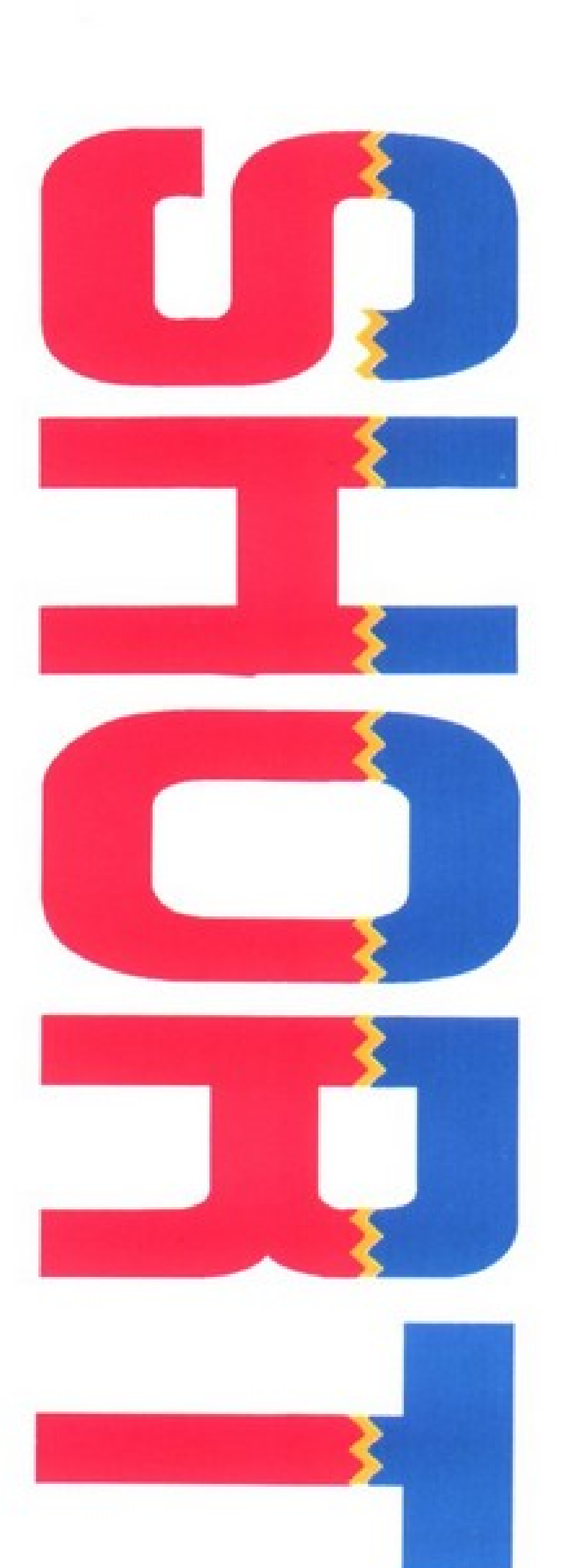

在RPG中魔法師和牧師通常都是美麗而動人或楚楚可人的，但在施法時，難免會破壞一些形象：：：：

三國志



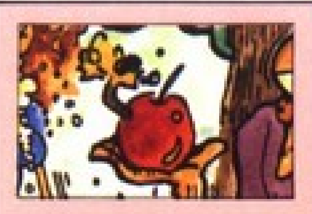



話說孔明一行人奪得百萬支箭後欲回柴城覆命，但沒有想到這箭和孔明當初所想的大小有一些出入：：：




## 童話天地



大家都以爲白雪公主是被我毒死的，現在透過軟體世界雜誌我決定公佈實際情形！你們沒有想到，原來白雪公主是被蟲給嚇死的！

## 吞食天地






話說劉備一行人爲了三顧茅盧，在三次找尋孔明住處的過程中，而耗費了大筆的金錢，氣急敗壞的關羽在找到孔明的後，終於忍不住：：

## 爆笑出擊

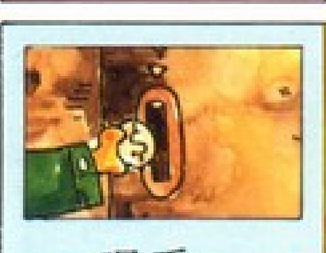





爲了抵抗外星人，而發展出來的F－38，各方面都不錯，但是有一大缺點就是常常需要上發條才能動！

## 魔界召喚



織影魔偏用了許多殺手和傭兵，軍費哪裡來呢？原來是：：：：

# 會計高手

現在起請挪開您算盤、計算機，進入『會計高手』的管理領域中，

花小錢就能立即擁有一位會計高手，為您全天候解決繁瑣的帳務工作。

如果您是老闆或是記帳員就請注意自己的工作身份，因為您們隨時都要接觸煩瑣的帳務工作，但如何能輕輕鬆鬆的簡化自己的工作份量？

那就請您現在馬上拋開傳統的手帳作業吧！進入電腦化的管理系統，如果您接受了這新科技的管理工具，您會滿意自己找到會計上的好幫手。只要將發生的交易金額輸入，電腦自動做轉帳整理，並可做出一系列完整的報表資料，不但省時、也省去很多人工作業疏乎所造成的錯誤，這不僅比高薪聘請一位會計專家還要划算，同時當『老闆的您』，也不再怕被員工因情緒所牽絆，而影響了工作進度，或是『會計人員的你』也不需要為了趕一份報表而連日加班。

既讓"顧主 順心，也讓"員工 歡心的『會計高手』，當然是目前當老闆、會計最貼心的法寶。




## 系統功能：

①科目作業
②傳票作業
③傳票列印
④日記帳
⑤現金帳簿
⑥總分類帳
⑦明細分類帳
⑧試算表
⑨損益表
⑩資產負債表
⑪計算機
⑫萬年曆
⑫使用設定
⑭特殊科目
⑮傳票編號
⑯片語設定
⑰資料重整
⑱鬧鈴設定
⑲年度結轉
〈PS〉：不限輸入筆數

# 亞洲套裝軟體系列

## 個人・家庭・公司・業務・名冊・理財・票據・會計等管理套餐軟體系列




### 個人寶典

個人・家庭・公司資料管理系統

■主要功能

・名片管理　・親友管理　・收支管理　・計算機　・會議管理
・行程管理　・萬年曆　・星座命盤　・鬧鈴　・發票對獎
・俄羅斯方塊　・系統工具

適用對象：學生、助理、秘書、會計、家庭、一般公司行號。

＄499元

### 業務高手

業務實務管理系統

■主要功能

・廠商客戶管理　・客戶分級管理　・廠商客戶名冊　・廠商客戶郵寄標籤
・產品資料管理　・產品銷售記錄　・廠商報價管理　・客戶報價管理
・出貨記錄管理　・業績統計資料　・計算機　・行程記事管理
・拜訪記錄管理　・萬年曆　・系統工具

適用對象：業務員、一般公司行號、老闆、採購、助理、會計。

＄880元

### 學生寶典

資料檔案・各式表格製作・休閒娛樂資料整合管理系統




■主要功能

・同學名冊　・邀請函製作　・同學錄製作　・郵寄標籤製作
・自定報表欄位　・書籍資料管理　・借書卡管理　・磁片檔案管理
・磁片目錄查詢　・磁片標籤列印　・零用金管理　・發票對獎
・計算機　・卡帶、CD管理　・日記管理　・功課表管理
・備忘錄　・鬧鈴　・萬年曆　・命盤諮論
・方塊遊戲　・系統工具

適用對象：學生、社會人士、收藏家、書店。

＄499元

### 家庭寶典

票據管理・家庭理財管理系統

■主要功能

・親友管理　・帳號管理　・餘額查詢　・存提管理　・應收支票
・應收會費統計　・代收明細表　・票據處理　・發票對獎　・資金預測
・現金收支管理　・標會管理　・會單製作　・字劃吉凶　・星座命盤
・系統工具　・應付支票

適用對象：公司行號、商店、老闆、會計、家庭主婦、學生、社會人士。




＄880元




### 校園寶典

成績・磁片・名冊・讀書計劃・算命大全管理系統

■主要功能

・個人成績管理　・遊戲磁片管理　・社團名冊資料管理　・星座占卜
・讀書計劃管理　・血型占卜　・命痣吉凶　・鬧鈴設定
・萬年曆　・系統工具

適用對象：學生、老師、家長。

＄500元

### 會計高手

會計科目作業・傳票作業・報表作業管理系統

■主要功能

・科目作業　・傳票作業　・傳票列印　・日記帳　・現金帳簿
・總分類帳　・明細分類帳　・試算表　・損益表　・計算機
・資產負債表　・使用設定　・特殊科目　・萬年曆　・傳票編號
・片語設定　・資料重整　・鬧鈴設定　・年度結轉

適用對象：公司行號、老闆、會計師、中小型企業、業務員、會計。

＄1500元（標準版）

製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路53號
服務專線：(07)3848088轉228／229應用套裝軟體課洽
傳眞號碼：(07)3853423



代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線：(07)3848088轉250・(04)3237754・(02)7889188

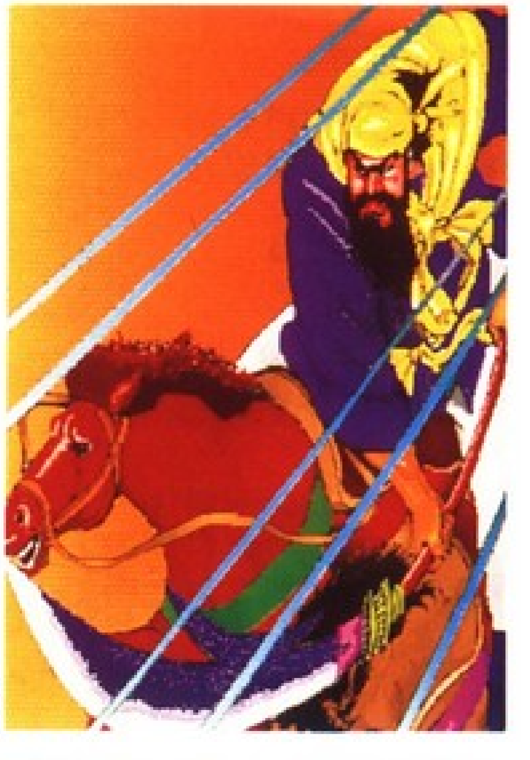






# 吞食天地II

# 將領復活法 & 謀略值無限法

各位吞食天地的戰友們請注意，本人在此公布二項密技。

密技 1. 當隊伍中有將軍不幸陣亡，各位不要緊張，只要各位光臨一下，和老闆談話，將陣亡的將領換下來，然後再調回隊伍中，這時驚人的事情發生了，原本已陣亡的將領卻復活了。可是有一點要注意，此密技對一些重要武將不能使用，例如：劉備、關羽、張飛、諸葛亮……等，就行不通了。

密技 2. 當兵力減少時，先用回復計將每位將軍麾下的士兵數恢復，然後到編成所中，先讓可以脫離隊伍的人當軍師，再讓此人脫離隊伍，脫離之後，再從隊伍中選一人當軍師，這時按下 ESC 鍵，你就會發現，原本快用完的謀略值又恢復了。從此以後，劉備軍就不必再依賴宿店了。

以上公佈的兩項密技不錯吧！對了，差一點忘了告訴各位，密技 2 在吞食天地 I 、II 中皆可使用，但 I 代要在戰鬥中才能恢復士兵數。好了，咱們就到此結束，後會有期了！！

／李聖斌

各位在玩吞食天地II的時候，是否遇到敵人太強，想徹退又徹退不了，心中是否非常不爽快，現在告訴你一個方法，首先把筆放到左手，寫四個字「輕鬆一下」××果菜汁，心中的不爽應該就沒了吧。

言歸正傳，首先讓劉備軍出城走一走，遇到敵人之後，請按住 Ctrl 鍵不放，然後再按 Pause 鍵，這時候左上方的地方，會出現∧ C 符號，這代表施法成功，就在此時奇蹟發生了，劉備軍在瞬間回到了宮殿裡，筆者稱這招爲「瞬間移動」，如果是在城裡各地方按下此鍵，劉備軍就會移動到城外去。此鍵還有其他用途，就是按 Ctrl 鍵不放，再連按 PgDn 鍵三次，會出現座標。

另外，在遊戲的一開始，跟皇帝講完話之後按下此鍵，你會發現隊伍裡有軍師孔明和一些文武將，此方法對休閒級無效，可是劉備軍出了城外就無法控制鍵盤，在此祝各位玩家能順利統一天下。

／黃清華

## 血判書簡易取得法：



血判書要到景帝之墓才可取得，但一入景帝之墓，繞得暈頭轉向卻很難拿到。筆者在惱羞成怒下，發現了快速拿血判書的方法：找到李恢後，他就會告訴你「經二區，則轉彎」的提示，再繼續問他數次，直問到他不耐煩時，他就會幫你拿血判書並說服馬超加入，如此可省去找血判書之麻煩。

／玩痴



## 地下創世紀

# 冥河深淵人物資料修改篇



冥河深淵可說是RPG中的曠世巨作，其3D效果相當逼眞。但是聖者被冤枉的踢進The Stygian Abyss時，只是文弱書生一個，連雙鞋子都沒有，要如何救回堡主的女兒Arial？向前走了幾步搜索第一層時，看到守衛有一把很「順手」的長劍，只是「借」來欣賞一下就被守衛@#$*&。唉！此乃天意，非吾不能也！

仍在苟延殘喘過日子的朋友們，請進入Pctools修改Player.dat檔案，該檔案存在冥河深淵目錄中的Save＊目錄下，＊爲儲存進度順序1～4。接著依下表所示修改磁區0的資料，由於本遊戲資料編碼非常複雜，故附上編碼後的建議值（99）及最小值（0）而不加上換算公式。本遊戲主要是解謎，即使一路殺到第八層也無法完成遊戲，修改時請節制些。

註：等級最小值爲1，表中的B2爲代表1的值

/ S.W.C.

## 屬性/技能▶修改篇◀

| 名　稱 | 代表0的值 | 代表99的值 | 位址 |
|---|---|---|---|
| Level | B2(註) | D0 | 62 |
| STR | 56 | 35 | 31 |
| DEX | 59 | 3A | 32 |
| INT | 5C | 3F | 33 |
| Mana 魔法實際點數 | A1 | C2 | 56 |
| Mana 魔法最大點數 | A4 | C7 | 57 |
| VIT 體力實際點數 | 9B | F8 | 54 |
| 由二個位址同時記錄 | 00 | 63 | 221 |
| VIT 體力最大點數 | 9E | FD | 55 |
| Attack | 5F | 3C | 34 |
| Defense | 62 | 01 | 35 |
| Unarmed | 65 | 06 | 36 |
| Sword | 68 | 0B | 37 |
| Axe | 6B | 08 | 38 |
| Mace | 6E | 0D | 39 |
| Missile | 71 | 12 | 40 |
| Mana 魔法技能值 | 74 | 17 | 41 |
| Lore | 77 | 14 | 42 |
| Casting | 7A | 19 | 43 |
| Traps | 7D | 1E | 44 |
| Search | 80 | E3 | 45 |
| Track | 83 | E0 | 46 |
| Sneak | 86 | E5 | 47 |
| Repair | 89 | EA | 48 |
| Charm | 8C | EF | 49 |
| Picklock | 8F | EC | 50 |
| Acrobat | 92 | F1 | 51 |
| Appraise | 95 | F6 | 52 |
| Swimming | 98 | FB | 53 |




## 魔法門III之修改〔無敵版〕 /張家銘

筆者最近把電腦從286升級到了486，因此把冰封已久的魔法門III拿出來玩。看了前幾集雜誌上的修改篇後，玩起來眞是夠爽，但卻發現魔法點數總是不夠，而且物品的附加魔法所能用的次數太少了，要經常修改，並且老是忘了補充食物，因此便研究出了下列的修改法：

（1）魔法點數不滅：只要用Pc tools 找到磁區 492，將位址 373~376 的地方全改爲 90 便可。（原值爲 29 BC 27 01）

（2）物品附加魔法不滅：修改磁區 509，將位址 54~57 的地方全改爲 90 便可。（原値88 80 90 00）

（3）食物不滅之修改：修改磁區 401，將位址 479~482 的地方改爲 90 便可。（原値FF OE 74 OB）

P.S. 以上修改檔爲 MM3B.EXE

## 魔界召喚 生命法力不滅大法 /蘇振銘

**1. 生命不滅大法**

先請出失傳已久的武林祕笈〞PC-TOOLS" 然後進入〞PC.EXE"

在〞SUMMON" 子目錄中的〞CODE.2" 檔案找到SECTOR 108，位址94，將01 36 00 71 改爲 90 90 90 90，這樣子生命力（HP 値）就不會減少了。

**2. 法力不滅大法**

在〞CODE.2〞找到 SECTOR 108，位址 220，將01 36 84 71改爲90 90 90 90即可，同樣的法力就不會減少了。

P.S. 希望有了此修改法，能夠破關。



## 俠影記之修改〔飛天遁地傳劍寒〕 /張家銘

俠影記中的紅塵陣，可算是整個遊戲中最困難的地方，不曉得有多少玩家卡在這個地方，又在上一集看到了一些破紅塵陣的地方，但對筆者而言實在是太難了，因此，只要 Pc tools 修改一下，便可成爲一個飛天遁地的傳劍寒了。

修改位址：磁區 34 位址 460（原値爲 44）改成 90 便可。註：也就是可翻山倒海行動無阻。

P.S. 用了此修改法後敵人也會和我們一樣，而且無法與人對話，請注意。




筆者看了上集的魔眼殺機II的不死修改法後，又發現雖然已經不死了，但是每次攻擊一次後，總得要等幾秒鐘才能再攻擊，因此筆者便找到了修改的位址，只要將下列的位址加以修改，便能連續攻擊敵人了。

修改位址：

磁區 172 位址 104~107 全改爲 90。（原値爲30 97 42 E2）

磁區 180 位址 365~368 全改爲 90。（原値爲30 97 42 E2）

磁區 238 位址 311~314 全改爲 90。（原値爲30 97 42 E2）

P.S. 以上三個全部都要修改，修改檔爲 START.EXE




# 影之獄修改法

## ／鄭爲元

在影之嶽的地下迷宮裡，敵人似乎不太多，等級升得也不夠快，而且必須常爲食物、水及施法能量擔憂，常常因此氣得腦充血，因此我又找 Pctools 來修改，進入 Pctools找到 *.sav 的檔。

註一：假如食物、水、施法能量，修改過多的話，圖形條會加長，但不影響遊戲。

註二：請勿修改過多，否則後果自行負責！

### 表一

| 磁區 | 位址 | 意義 |
|---|---|---|
| 12 | 378 | 分爲第1～4位的戰鬥力之等級 |
| | 426 | |
| | 474 | |
| 13 | 10 | |

### 表二

| 磁區 | 位址 | 意義 |
|---|---|---|
| 13 | 81 | 分別爲第1～4位冒險者的魔法等級 |
| | 243 | |
| | 405 | |
| 14 | 55 | |

### 表三

| 磁區 | 位址 | 意義 |
|---|---|---|
| 13 | 82 | 分別爲第1～4位的目前力量點數 |
| | 244 | |
| | 406 | |
| 14 | 56 | |
| 13 | 98 | 分別爲第1～4位冒險者的最大力量點數 |
| | 260 | |
| | 422 | |
| 14 | 72 | |

| 磁區 | 位址 | 意義 |
|---|---|---|
| 12 | 374 | 分別爲第1～4位冒險者的目前健康點數 |
| | 422 | |
| | 470 | |
| 13 | 6 | |
| 13 | 102 | 分別爲第1～4位冒險者的最大健康點數 |
| | 264 | |
| | 426 | |
| 14 | 76 | |

### 表四

| 磁區 | 位址 | 意義 |
|---|---|---|
| 13 | 99 | 分別爲第1～4位冒險者的最大防護力點數 |
| | 261 | |
| | 423 | |
| 14 | 73 | |
| 12 | 376 | 分別爲第1～4位冒險者的目前防護力點數 |
| | 424 | |
| | 472 | |
| 13 | 8 | |

### 表五

| 磁區 | 位址 | 意義 |
|---|---|---|
| 13 | 86 | 分別爲第1～4位冒險者的食物能量 |
| | 248 | |
| | 410 | |
| 14 | 60 | |
| 13 | 87 | 分別爲第1～4位冒險者的水能量 |
| | 249 | |
| | 411 | |
| 14 | 61 | |

| 磁區 | 位址 | 意義 |
|---|---|---|
| 13 | 104 | 分別爲第1～4位冒險者施法能量 |
| | 266 | |
| | 428 | |
| 14 | 78 | |

# 燃燒的野球Ⅲ：一壘安打＝全壘打

## ／葉宏偉

相信各位看到這個標題一定很驚訝吧！一壘安打與全壘打著實差了三個壘包，這怎麼可能？Why？但是，這可是千眞萬確的消息，不蓋你喔！且聽我慢慢道來。

燃燒的野球III實在是我玩過最棒的棒球遊戲，只不過AI差了點，否則實在是一經典之作啊！言歸正傳，現在爲師就傳你「蓋世偷吃步」吧！

首先，當然是要打出一壘安打，接著，STOP！停在一壘，等球傳回投手手套時，快跑，你會發現一個非常有趣的現象。照道理來說，投手應傳二壘封殺你，可是他卻傳往一壘，接著才傳二壘，不過，爲時已晚，你已成功上了二壘，接著，二壘手會將球傳回投手，再跑，照樣盜上了三壘。如法炮製，直衝本壘，Safe！安全進壘，雖是險招，不過能得分就好，還有觀衆熱烈的鼓掌聲呢！

等到此招練成，你就是大聯盟裡的常勝軍了，更可自稱「東方不敗」了。後會有期！Bye！Bye！

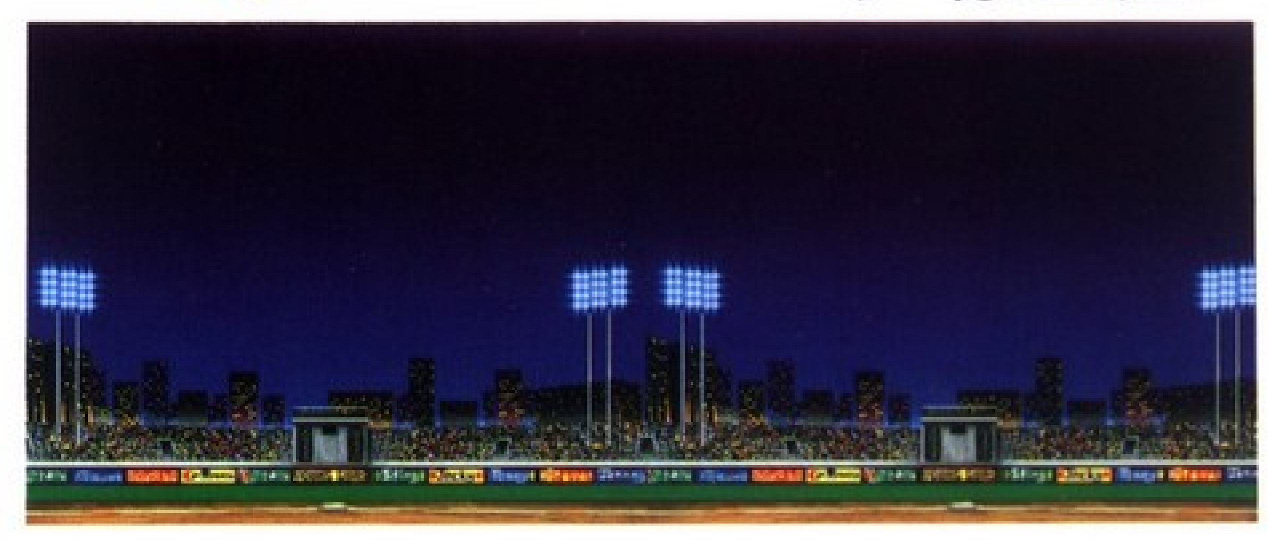
# 製作單位

PART Ⅱ




／徐昌隆

各位玩家好，再繼續介紹中華職棒遊戲的其它特色前，首先報告一個好消息讓大家知道（或許消息靈通人士已然知曉），那就是在本公司與職棒聯盟多次的接觸後，終於取得職棒聯盟與六球團的授權，得以使用龍、獅、虎、象、鷹、熊六隻隊伍的眞實資料，包括姓名、肖像，以及其正式的攻守紀錄。





## 龍獅虎象加鷹熊






## 各球隊台柱逼眞的肖像



這樣的一個結果，對於這個第一套由國人自製的中文職棒遊戲，以及全國的棒球遊戲迷而言，無異是一項莫大的鼓舞。要知道，台灣的職棒已蓬勃的發展到第四年，而一個屬於我們自己的棒球遊戲也從未聽說，大家頂多利用編輯功能，將球員姓名以英文輸入，聊以自娛。現在，有了我們自己的棒球遊戲，所有熱愛棒球的遊戲玩家，就能充份享受到棒球遊戲所帶來的樂趣，而不會有絲毫的遺憾了。



## 味全龍完整的投手陣容

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 投　手 | 黃平洋 | 右 | 9 | 5 | 0 | 1.76 | 9 |
| | | | 勝 | 敗 | 救 | 防率 | 體 |
| 先發型 | 邁可 | 右 | 5 | 3 | 0 | 3.74 | 8 |
| 先發型 | 李奇 | 右 | 1 | 4 | 0 | 3.64 | 7 |
| 先發型 | 陽介仁 | 右 | 4 | 3 | 0 | 2.59 | 7 |
| 先發型 | 林光宏 | 右 | 3 | 2 | 0 | 5.11 | 6 |
| 中繼型 | 林琨瑋 | 右 | 1 | 0 | 0 | 2.38 | 5 |
| 中繼型 | 張見發 | 右 | 1 | 0 | 1 | 5.40 | 4 |
| 後援型 | 郭雷 | 左 | 0 | 1 | 2 | 3.62 | 2 |
| 後援型 | 狄姆 | 右 | 2 | 1 | 7 | 2.45 | 2 |

Dragons　更換投手　熱身準備　設定完畢

在這次與職棒聯盟的接觸過程中，我們也感覺到聯盟對於此遊戲的重視，不時的提供意見並給與協助，大家一同盡力把遊戲給做好。因爲我們都有一個共識，那就是職棒遊戲的發行，同時也會成爲一個新的職棒媒介，使得職棒更生活化，對於職棒運動的發展，有著莫大的助益。是故，在遊戲的製作過程中，聯盟就成爲我們最好的顧問了。這些幫助，使得我們在球場的繪製上，能抓住各地的特色；在資料的設定上，能更具客觀性；在語音的設計上，能更有專業的味道。在此，我們也對聯盟的各項協助，致上最高的謝意。



## 專業權威的職棒報導

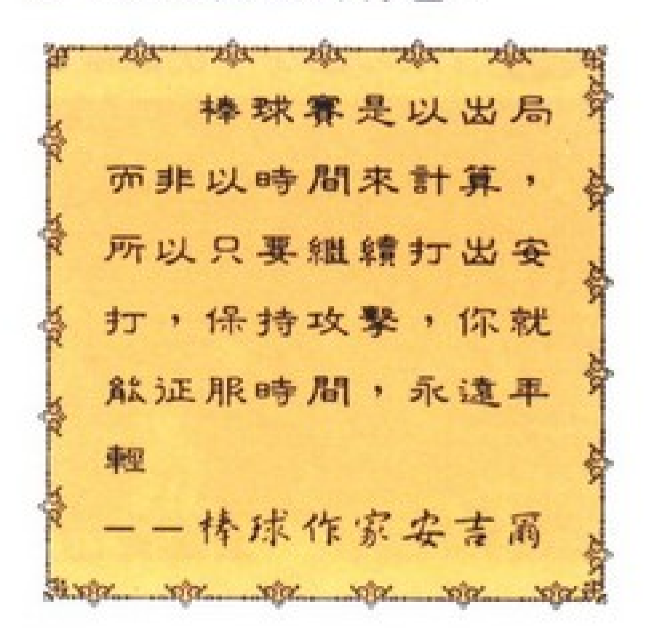



這段期間裡，本單位也經由聯盟的安排，在球賽的進行中，到球場的各個角落裡去觀看球賽，包括一些平常人不能到達的地方，如視野極佳的播音室，本壘後方的貴賓室等等、經由這些特殊的地方觀賞球賽，使我們更能捕捉到球賽的味道，也更增添了我們的使命感。

雖然今生今世不可能實現

做職棒球員的夢想，但是能製作出全台灣的第一套**中華職棒**遊戲，爲職棒貢獻出一點點力量，留名於中華職棒史，也不枉此生對棒球的熱愛了。

接下來我們就繼續上回的文章，談談本遊戲的聯盟賽部份，以及其它的特色。



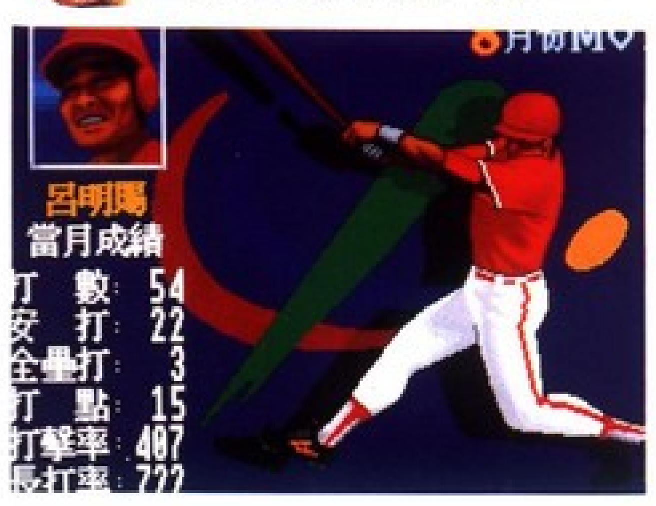

**中華職棒**遊戲在內容的設定上，除了豐富的友誼賽外，還有就是和國內職棒賽程一樣的聯盟大賽。由於一年的總賽程有 270 場，一隊的賽程也有 90 場，數目還算不少，有些人可能會吃不消，而遊戲出片時上半球季也已結束，所以本遊戲聯盟賽的進行，除了可選擇整年的賽程（包含上、下半兩球季，從 3 月 9 日開幕戰開始打起），也可以選擇半年的賽程（上半球季冠軍是兄弟隊，玩家將從 6 月 29 日開始的下半球季打起），這種多重的選擇，我們相信將會帶給玩家更多的方便。

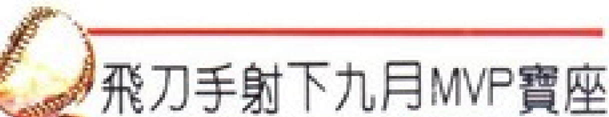
而在一些比賽的規則上，我們也儘量的比照聯盟的規定，如球賽最多打到第 12 局，若兩隊平手則各計爲和局一場，球季結束後以勝率最高者爲優勝，上、下半球季的冠軍隊伍將進行七戰四勝的總冠軍爭霸戰。

另外如球季中的明星對抗賽，電腦也會根據每一個守備位置，來選出表現最優秀的球員進入明星隊；也同樣是由兄弟、三商、時報三隊組成明星紅隊，由味全、統一、俊國三隊組成明星白隊。而每個月也會選出當月表現最好的投手及打者，給與其 MVP（最有價值的球員）的獎項。在此，讀者



## 亞洲巨砲榮獲八月MVP



## 飛刀手射下九月MVP寶座




也應該注意到此遊戲對於選手每個月的成績有著個別的記載，其記錄之細爲國外遊戲所不及，這就是**中華職棒**所獨具的特點。

既然有當月的 MVP 的選拔，那有沒有年度的個人獎項呢？答案是有的！在整年的球季結束後，我們會選出勝投王、救援王、防禦率王、打擊率王、全壘打王、打點王、盜壘王…等等的個人獎項。只不過我們沒有獎金可以頒發，若有熱情玩家願意贊助，請直接將大鈔匯入我的帳戶，或再去買兩套遊戲回家保存，當做傳家之寶，或做爲歷史見證也可。（開玩笑的啦！）

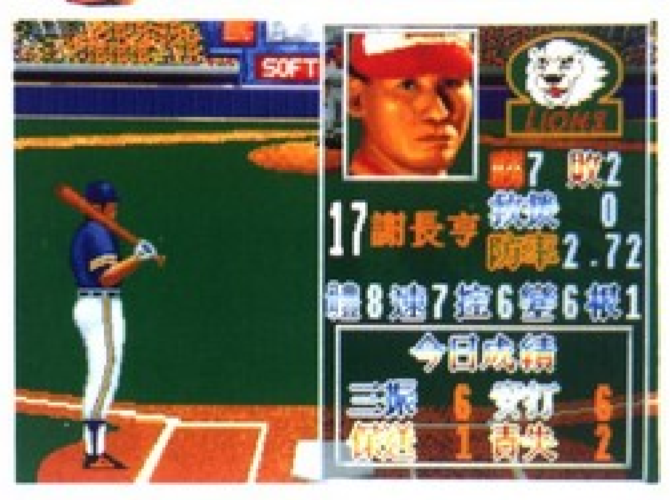
> 當你在棒球賽領先時，你不能像其它球賽那樣可以拖延時間，你一定要投球到本壘，讓對方有打擊反攻的機會，這便是棒球賽公平的地方。
>
> —前金鶯隊教練維伯

如上期文章所述，本遊戲對紀錄非常重視，然而又如何去運用呢？

在友誼賽部份，螢幕上所顯示的將是職棒四年上半球季的紀錄，因爲這是較完整的紀



## 即時的今日成績顯示系統




錄中，最具時效性的一筆，不過在比賽中還是有參考到其職棒生涯所累計的紀錄。至於在累計的功能上，普通的友誼賽我們將不提供，但是在立即總冠軍爭霸戰中，不但一開始顯示的資料爲零，比賽中其紀錄也會一直累計，這樣你就可以在球賽結束後，知道總冠軍賽中誰的表現最好？誰才是眞正的十月英雄？

另外在聯盟賽部份，若你選擇從開幕戰開始，則紀錄也將從零開始計算；若你選擇從

# 製作單位

下半球季開始，則紀錄將從職棒四年上半球季的眞實紀錄開始計算。不同的選擇，可能有不同的狀況產生，以及不同的功用：舉個例子，衆所皆知林易增今年表現的並不好，若你選擇從下半球季開始打，到了球季結束，可能成績會好不到那裡去；但若從上半球季開始打，其成績可能會很好也說不定，端看玩家自己表現。另外，若你對於兄弟隊得到上半球季冠軍不服氣，也可以試著去改變歷史。

而這些記錄的變化性及其奧妙，本遊戲也將儘可能的提供出來給玩家玩味。例如在紀錄室裡，玩者可查詢一些攻守記錄，包括職棒四年上半球季的眞實記錄，玩者所進行聯盟賽的累計記錄，以及進行聯盟賽時的當月記錄；而記錄的種類則有出賽數、打數、打點、得分、安打、二壘打、三壘打、全壘打、保送、三振、盜壘、上壘率、長打率、打擊率；以及投手的投球局數、完投場數、完封場數、勝場、敗場、救援成功、被安打數、被全壘打數、三振、保送、失分、責失、防禦率等等。



## 金臂人的個人統計資料

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3 黃平洋 | 右投 | 體力 9 | 根性 3 | |
| | 守備位置 | 球速 7 | 臂力 4 | |
| | 投手 | 控球力 9 | 判斷力 3 | |
| | | 變化力 7 | 防守範圍 4 | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 勝 | 9 | 敗 | 5 | 救援成功 | 0 |
| 失分 | 35 | 自責分 | 23 | 防禦率 | 1.76 |
| 比賽數 | 14 | 完投 | 12 | 完封 | 0 |
| 投球局數 | 117 | 被安打 | 91 | 被全壘打 | 6 |
| 三振 | 94 | 四壞球 | 23 | 勝率 | .64 |



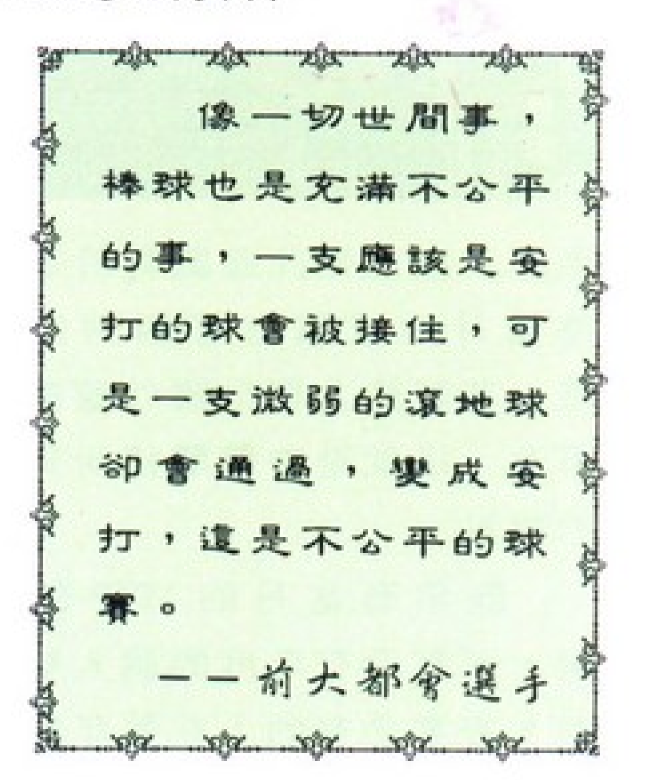
## 王光輝打擊記錄一目瞭然



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 王光輝 | 右打 | 力量 7 | 根性 3 | |
| | 守備位置 | 跑速 3 | 臂力 7 | |
| | 一壘手 | 短打能力 2 | 判斷力 6 | |
| | | 打跑能力 6 | 防守範圍 4 | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 打擊率 | .311 | 全壘打 | 3 | 打點 | 20 |
| 比賽數 | 42 | 打數 | 164 | 得分 | 23 |
| 安打 | 46 | 二壘打 | 7 | 三壘打 | 1 |
| 三振 | 17 | 四壞球 | 12 | 長打率 | .465 |
| 失誤 | 3 | 盜壘成功 | 5 | 上壘率 | .394 |

在這裡我們也花了一點小心思，那就是在顯示排行時，不僅列出所有名次（有些種類需合乎規定，如打擊率有最少打數的限制），而且還會列出其相關的記錄（如民生報的打擊率排行榜），使你在審查記錄時，能有更多的參考資料。另外值得一提的就是，由於此畫面下所用到的圖形較少，而中文卻很多，爲了方便玩家查閱，此處特別以高解析畫面處理，讓玩家能在同一畫面下看到較多的資料。



像一切世間事，棒球也是充滿不公平的事，一支應該是安打的球會被接住，可是一支微弱的滾地球卻會通過，變成安打，這是不公平的球賽。

——前大都會選手

接下來再談電腦的AI部份。其實一個棒球遊戲的聰明與否，端看其設計者對於棒球的內涵瞭解多少，及其考慮的層面多寡與否。本製作小組一向就很喜愛棒球，也玩過非常多的棒球遊戲，所以對於一些從前棒球遊戲中不當的處理，本小組都曾注意且有改善。

就以傳球來說好了，有些棒球遊戲總是傳向離本壘最近的那個壘（即最容易失分的壘），而沒有考慮到其他因素：如那個壘若不是非前進不可（即非擠壘狀況），或是攻方已先偷跑，球傳到時一定Safe



## 飛刀出手，例無虛發

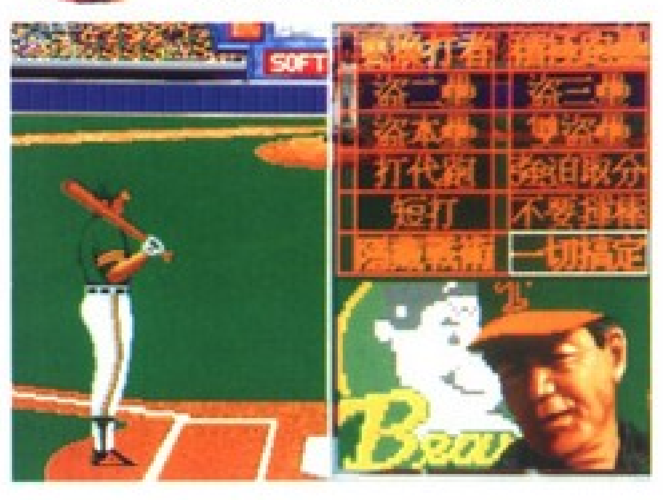


等等，所以不能僅就單方面的考量。本遊戲於傳球的法則中，電腦將會先考慮現階段是屬於取分階段？還是取人階段（棒球觀念中，若領先分數很多，則先殺那些一定出局的人，而不會一味阻止對方得分，因爲勝方不會因多失那一分而輸掉）。另外若有雙殺可能則會選擇雙殺；若領先不多或平手時，則會先阻止對方得分……等等的多方面考慮。

而對於戰術的運用，本遊戲所提供的，在攻擊時有各種盜壘、積極跑壘、打帶跑、強迫取分……等；而對於守方而



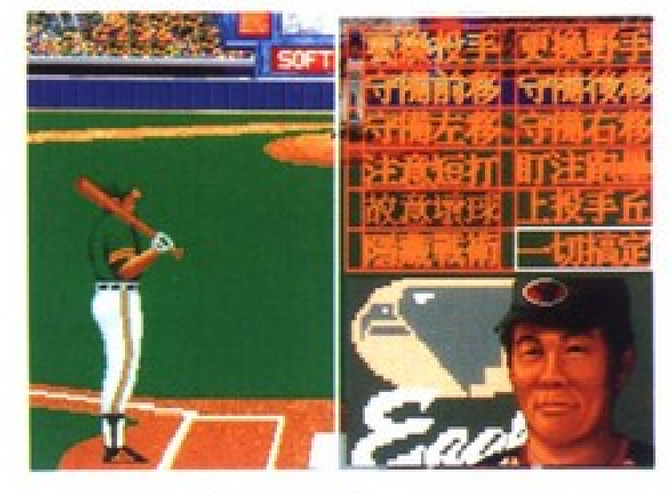
## 教練下達進攻戰術



言，則有調整守備員的位置，注意短打、盯住跑壘員、更換投手、野手……等。



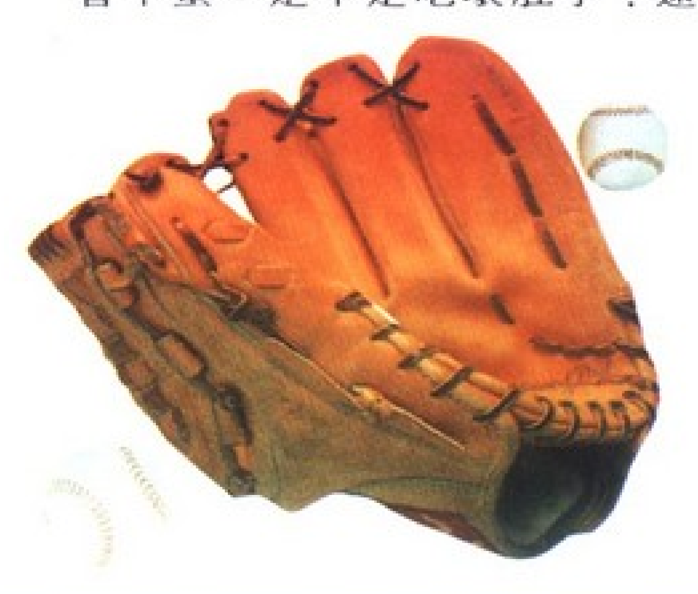
## 守方教頭打PASS給野手



另外當玩者在對付電腦時，得針對各個不同教練做出應對策略，好比某隊的教練喜歡短打、某隊的教練喜歡盜壘、某隊的教練喜歡大舉取分、某隊的教練喜歡打帶跑……等，這些不同習性的對手，所以玩者可不能一成不變的使用戰術了。

> 比賽前夜與女人在一起，對球員無害。整夜不睡找女人，那才有害。
>
> 一前洋基教練史丹吉

大家好，我是愚公，愚公就是我，今天的工程非常浩大，總計有五座球場需要搬移，另外因爲大家每天都在吵，說什麼下雨天就不能看球；外國能，爲什麼我們不能？而一些大家長每天都只會搞爭權奪利，不知道來看場球賽是多麼的愉快，所以一直沒有時間來管這隻金雞爲什麼不會下蛋，是不是吃壞肚子？還是不會生？所以我就另外來蓋一座新球場，反正只需要光筆、數位板和軟世牌顏料（有256色哦）就夠了。

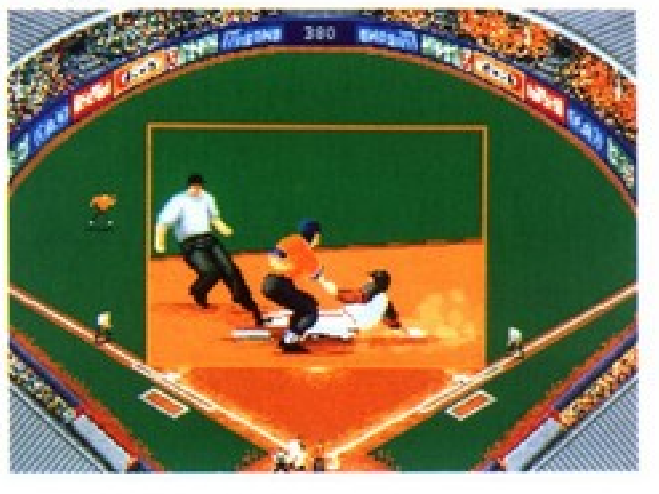


在搬移這五座球場時，發覺這些球場和我以前在流放國外時所接的CASE大大的不同，不但球場較小，一些如座椅的設施，都差國外水準很多，使我懷疑到今天看球還有暴滿的情況發生，是否只是熱情的球迷「死忠」支持？但若球場的設施再不改善，以後一定會漸漸没人願意看了。另外就是這五個球場間的差異雖不若國外的大，但是細心如我，又加上聯盟的協助，還是找出他們之間的特色。

好比高雄球場的特色就最容易發現，那裡的人好像很怕下雨，要不就是很怕熱。這也難怪，因爲南部天氣較熱，所以不僅内野看台有棚子遮蓋，



## 打者奮力盜上二壘



而且外野也有，形成一幅特殊景觀。往北走一點，我們來到了統一獅的大本營——台南球場。

此地最特別的就是外野的看台很小，全壘打牆也很矮，常常發生觀衆與球員爭球的場面，記得有一幅"名場面"就是一位觀衆硬是從李居明手中將球搶去。

台中球場内部的特色除了遮雨棚較小外，其它和別的球場差不多，但外部就很特別了——没有大門，鮮吧！



新竹球場除了衆所皆知的"大"外，還有就是它的照明燈的特殊之處。當初新竹球場在興建時，由於没有請我去設計，所以居然漏裝了照明燈，等到發現了，只好硬補上去，造成全壘打牆不是完整的弧形，而是遇到燈柱會繞道而行的特殊景觀。



## 「曲折離奇」的新竹球場



接下來我們看看是不是羅大佑的家（這裡這麼大，當然不是一個家）——台北，其所擁有的球場。

這個大門採用中國式的宮殿建築，設備號稱居台灣之冠（和我新建的世軟巨蛋比起來，那可差多了，我們是"智"慧之"冠"）的球場，也是比賽場次最多的地點，其特色除了雄偉的大門外，就是最短的全壘打線距離了。



# 製作單位

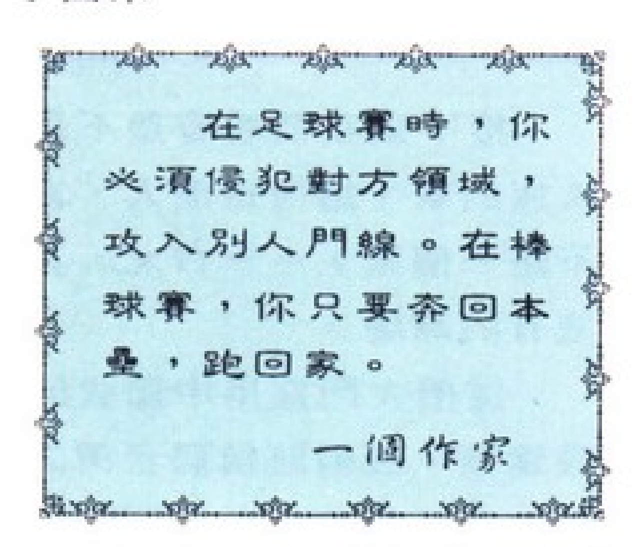
上述的五座球場除了景觀特色的不同外，當然其大小也不同，完全按照實景建造，這對於是否容易打出全壘打有著很大的影響。最後請大家觀賞的是我的精心傑作，一座風雨無阻的球場，一個大家夢想已久的蛋，一座大家吵了又吵，卻遲遲不見蹤影的巨蛋球場，



## 夢寐以「球」的巨蛋



在此，我僅以此夢幻中的巨蛋獻給全國棒球迷，願此一夢幻眞的就如"驚異傳奇"電影中的神奇，讓我用此光筆將它給畫了出來。



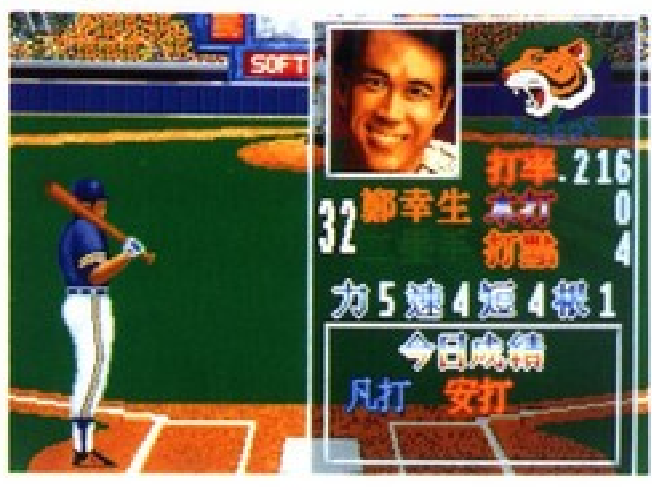

現在，你們有了中華職棒，你可以坐在家中欣賞心愛球員的表現，但若只有姓名的顯示，卻沒有人像，你們一定



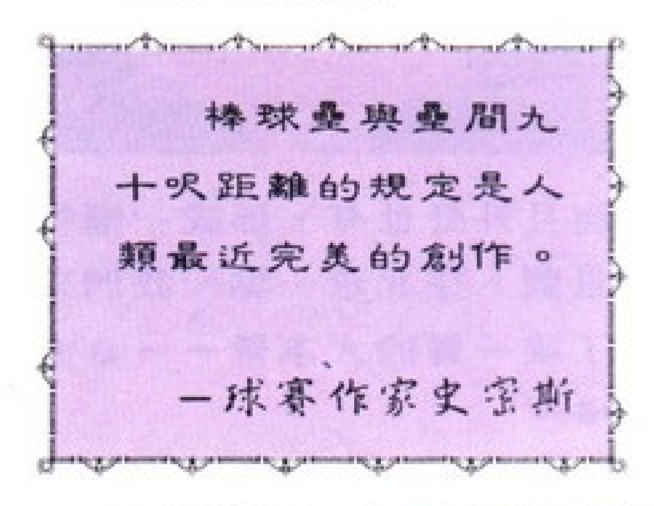
會覺得不過癮。爲此，我們中研課也動用了許多的美工，繪製出近150位的球員照片，各有其不同的表情，希望能更增添玩者的樂趣。



## 鄭幸生的模樣惟妙惟肖




本來一個棒球遊戲中，人像的繪製並不是必需的，而且爲此我們也延遲了出片時間，但是我們了解到，使用了眞實資料後，再配上人頭圖，會更增添此球員的生命，也更增加了此遊戲的價值感。




以上所談的大致就是中華職棒遊戲內容，有些讀者會覺得很豐富，因爲我們確實做到了；但也有些讀者會覺得好像少了很多東西，那的確，因爲棒球這東西實在太奧妙了，你永遠也捕捉不完，君不見美、



## 當日成績一覽表

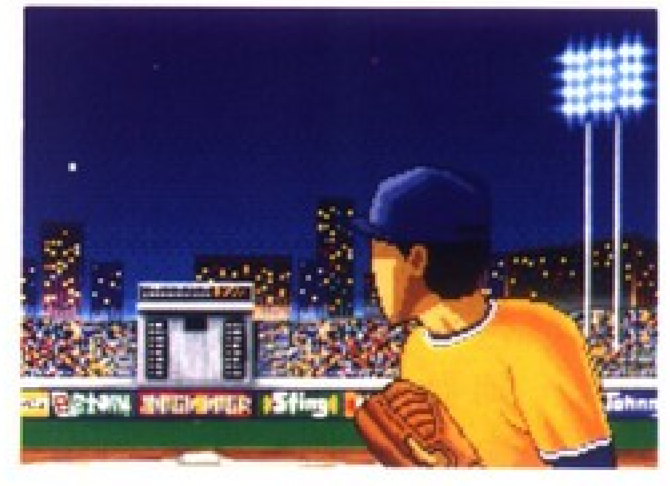


| 味全 | 打數 | 安打 | 二壘 | 三壘 | 本打 | 打點 | 得分 | 三振 | 保送 | 盜壘 | 失誤 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 孫昭立 | 4 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 3 [illegible] | 4 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 1 呂明賜 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 1 |
| 44 艾勃 | 4 | 2 | 0 | 0 | 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 88 陳金茂 | 4 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 5 [illegible] | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 25 李安熙 | 4 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 39 [illegible] | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 8 黃雯隆 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 合計 | 32 | 10 | 2 | 0 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 1 |

日兩國的棒球遊戲每年推陳出新，一代又一代，各種訴求的味道也不一樣，所以中華職棒只是個開始，未來，我們還會將棒球遊戲的各種玩法，提供給廣大的棒球迷，所以也希望玩家在玩過中華職棒後，能將你寶貴的意見提供給我們，做爲日後改進的參考。



## 唉！象兄象弟望球興嘆

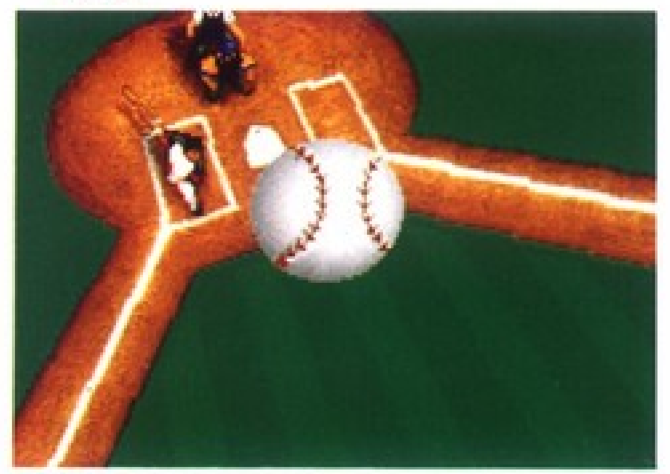


先別談遠，我們近程的目標是〞經理片〞。

玩者一定會奇怪，爲什麼在這套遊戲中沒有附上如"可輸入自己的姓名，編輯理想中的



## 沖天一棒，技壓全場



**PS：本文篇幅所附圖片皆為開發中畫面。**

夢幻球隊"，或者是"交換球員"……等等的功能。

第一個原因是：我們為尊重中華職棒聯盟與六球團，所以先不讓玩家擅自改造，而以眞實的資料進行遊戲。

第二個原因是：其實經理片的功能不僅僅是上述兩個簡單的功能而已，其可供變化的東西蠻多的。好比就編輯而言，不僅是名字可以換，其他的各項屬性（力量、速度……）、打擊姿勢、膚色、以及各項攻守記錄都可以改變。再就球隊而言，隊名、球衣顏色……等等也可以隨心所欲。



## 設定安排味全龍隊的打線

| 味全 | | | 打率 | 本 | 速 | | | | 打率 | 本 | 速 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 中 | 孫昭立 | 右 | .251 | 1 | 7 | 三 | 陳大順 | 右 | .214 | 1 | 3 |
| 三 | 郭建霖 | 右 | .260 | 1 | 5 | 游 | 洪正欽 | 右 | .111 | 0 | 5 |
| 右 | 呂明賜 | 右 | .305 | 4 | 4 | 外 | 黃清文 | 右 | .254 | 1 | 3 |
| 指 | 艾勃 | 左 | .327 | 9 | 2 | 外 | 勃朗 | 兩 | .214 | 0 | 5 |
| 捕 | 陳金茂 | 右 | .262 | 6 | 2 | | | | | | |
| 二 | 羅世幸 | 右 | .232 | 6 | 4 | | | | | | |
| 一 | 李安熙 | 右 | .252 | 3 | 3 | | | | | | |
| 游 | 凱斯 | 兩 | .209 | 0 | 5 | | | | | | |
| 左 | 黃煚隆 | 左 | .178 | 0 | 4 | | | | | | |

更換守備 更換打者 更換棒次 設定完畢

另外若你覺得當初旅日球員歸來時，其差別待遇的處理，造成為什麼林仲秋可以進三商，陳義信可以拐彎抹角的進兄弟，而謝長亨、呂明賜就不能直接進入味全隊？你也可以利用經理功能強制的將心愛球員編成一隊，或是以理性的買賣方式，以身價相當的球員進行交換也可。



## 痛快淋漓的三振




總之，"經理片"的功能可以做到很多，若是要等到全做完才一起出片的話，可能球季都結束了。我想，球迷已不能再等下去了，所以我們決定先推出中華職棒，然後緊接著好好研究更多的經理功能，再儘快的提供出來給玩家。

> 球賽不到終結，
> 不算終結。
> ——前洋基球員貝拉

的確，雖然到了九局下半，兩人出局，兩好球，就並不表示球賽只剩一球就結束了，這也就是棒球奧妙的地方。我就曾在高雄球場目睹上



## 長傳一壘的刺激鏡頭



述的狀況，兄弟一比二落後統一，觀衆大部份都已準備離去，但是克魯茲硬是從湯尼的手中擊出一支再見全壘打。這時，球場的溫度簡直到了極點，四周的觀衆，就算是不認識的，也可以高興的互相討



## 球員各式小動作非常生動




論，我們也希望這些狀況能在你的電腦螢幕前發生，讓你的情緒沸騰，也是本製作單位的終極目標。

文章已接近尾聲了，遊戲的製作也到了最後階段，如果順利的話，八月就可望與玩家見面。今天，軟體世界中研課能製作並推出第一套的中文棒球遊戲，證明軟體世界知道玩家的需求，並且做的出來，以後還希望玩家能多多的支持，讓我們有信心創作出更多的好遊戲，早日達到國外的水準。



## 開賽的台中球場




最後，希望你們能喜歡這個遊戲，看看是臭屁陳厲害，還是金臂人行？是盜帥林易增能繼續衛冕盜壘王座，還是康雷會把它搶過來？職棒元年以來最強的洋將哥雅全壘打數會繼續領先，還是奧運史上最強的第九棒--抗日"鷹"雄廖敏雄會擊敗他？另外還有完全打擊的艾勃，全壘打表演賽冠軍的黃忠義也都在一旁虎視眈眈這個全壘打王寶座；其它如陳彥成在緊要關頭會打出令人興奮的一擊嗎？東洋不敗野中與東方不敗陽介仁誰才是眞正的不敗之身呢？這些結果會如何呢，且讓我們拭目以待吧！



亞洲電腦

# Color A Series - VIP




## 新貴の色彩—古典風情

**誰說電腦冷冰冰？**

亞洲VIP彩色電腦系列
給予您溫馨舒適及尊貴

**一部值得您典藏至愛——古典木紋色系VIP電腦**

**獻給**

講求品味尊重個性化的VIP
愛好創作勤於思考的VIP
獨特尊貴自我實現VIP
突破傳統色彩的新貴VIP
至情至性懂得人生VIP

**知名心理學家研究出**

（大自然色彩最能激發人類的思想空間及最佳創作）

限量供應200台
請洽全省亞洲電腦經銷商

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

（台北市）
詮 民(02)596-2935
捷 宇(02)305-6034
捷 宇(02)311-0902
捷 宇(02)321-8663
世 昌(02)392-7588
天 利(02)361-5127
昇 宏(02)312-1705
世 詮(02)535-1746
華 沙(02)935-5753
和 豪(02)321-0471
任 訊(02)368-6066
立 龍(02)322-5656
欣 揚(02)735-3821
及 時(02)732-9299
通 化(02)705-0718
天 青(02)823-8778
金 訊(02)564-1692
普 惠(02)915-7749
弘 揚(02)936-2956
台 號(02)657-0213
峰 賀(02)735-2820
東 響(02)717-7245
（台北縣）
蘆 洲(02)285-9903
琦 德(02)623-7000
擎 訊(02)673-2668
合 泰(02)996-0695
紳 美(02)988-9353
三 康(02)952-3416
隆 晶(02)955-2467
駿 輝(02)928-0508
麥 斯(02)929-0506
（宜蘭區） 56-9772
人 人(039)33-2944
萊 特(039)32-6365
麥 特(039)32-6365
智 洋(039)38-4083
世 驊(03)336-2395
仕 光(03)452-7228
友 友(03)458-3372
英 特(03)335-2509
李 安(03)425-8000
（新竹區）
龍 雲(035)78-4288-9
東 美(035)88-7439
康 喬(035)59-7308
三 鉅(035)24-0638
恩 仕(035)71-3013
戴 思(035)34-0639
英 特(035)25-6772
（苗栗區）
殷 全(037)62-2068
後 龍(037)72-8720
達 陞(035)55-3346
（花蓮區）
信 興(038)33-9402
（台中區）
員林碩傑(04)8343969
田中吉朗數(04)8752869
溪湖老古(04)8855572
斗南吉友(05)5960372
博王(05)6335676
彰化資勝(04)7223766
千訊(04)7254284
李安(04)7234010
和美麗光(04)7553139
鹿港尚品(04)7771077
台中華安(04)3291743
宇柏(04)3894590
學盟(04)2554517
欣宏(04)3305235
亞震(04)2373900
亞紀(04)2237247
州全(04)2374320
一佳(04)3899876
開源(04)3275222
亞歌(04)2529576
天愛(04)2373489
中信(04)3273639
晨威(04)2977505
太平世欣(04)2773536
富太(04)2125076
草屯日盛(04)9336959
聯華(04)9355553
南投縉昌(04)9992223
群創(04)9225558
佳鑫(04)9238665
后里致成(04)5571268
大甲行家(04)6869751
清水龍盟(04)6222373
大肚啓達(04)6991275
竹山鉅揚(04)9649000
豐原永信(04)5250535
技優(04)5260590
（雲林區）
明 白(05)534-6005
（嘉義區）
盟 統(05)222-2737
台 大(05)224-1686
良 威(05)370-2350
巨 鵬(05)225-6431
中山店(05)225-7761
博 愛(05)232-2031
亞西亞(05)278-2227
（台南區）
早 陽(06)234-4382
傑 登(06)226-8862
德 鎰(06)253-1426
樺 蓮(06)226-5208
偶 品(06)236-3620
大 洪(06)274-7761
群 達(06)635-6707
展 易(06)723-0518
惠 青(06)237-1317
（高雄區）
信 光
（鳳山）(07)741-3468
（左營）(07)582-1763
（建國）(07)222-9316
飆 鵬(07)222-2270
不二家(07)363-8703
約納貿(07)385-7648
宏 大(07)622-4816
上 允(07)802-2638
欣 亞(07)351-5762
耀 昇(07)551-1565
國 勝(07)216-3980
上 格(07)713-3920
晶 球(07)381-4243
上 欣(07)812-2133
久 馳(07)222-9191
五福店(07)272-7365
鳳山店(07)742-2651
台南店(06)258-3591
屏東店(08)723-8991
正 通(07)251-3411
林 記(07)251-1963
信 星(07)725-8779
上 正(07)742-1235
久 大(07)703-2458
風 學(07)386-4321
紀 霖(07)642-1147
（屏東區）
凱 可(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安 特 買(08)737-4735
勝 謙(08)775-2225
百 可(08)779-6532
理 想(08)753-2962
亞 力(08)776-1792
維 正(08)765-6848
（澎湖區）
安 安(06)927-1263
（台東區）
北 湘(08)933-5398
（金門區）
雅 想(0823)32531

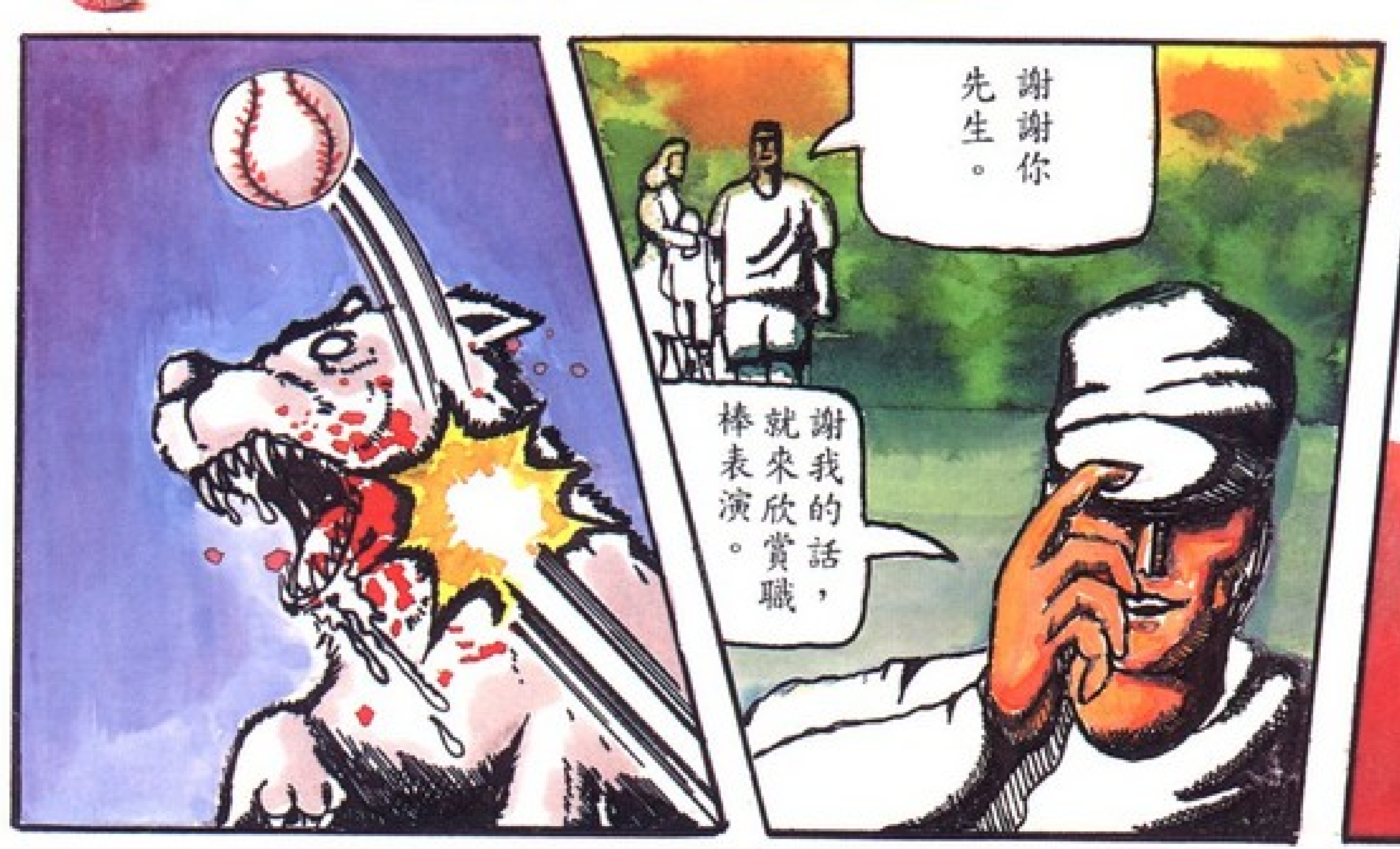



小寶走慢一點


嗚ㄨ一


小寶危險！快點離開！


吼！



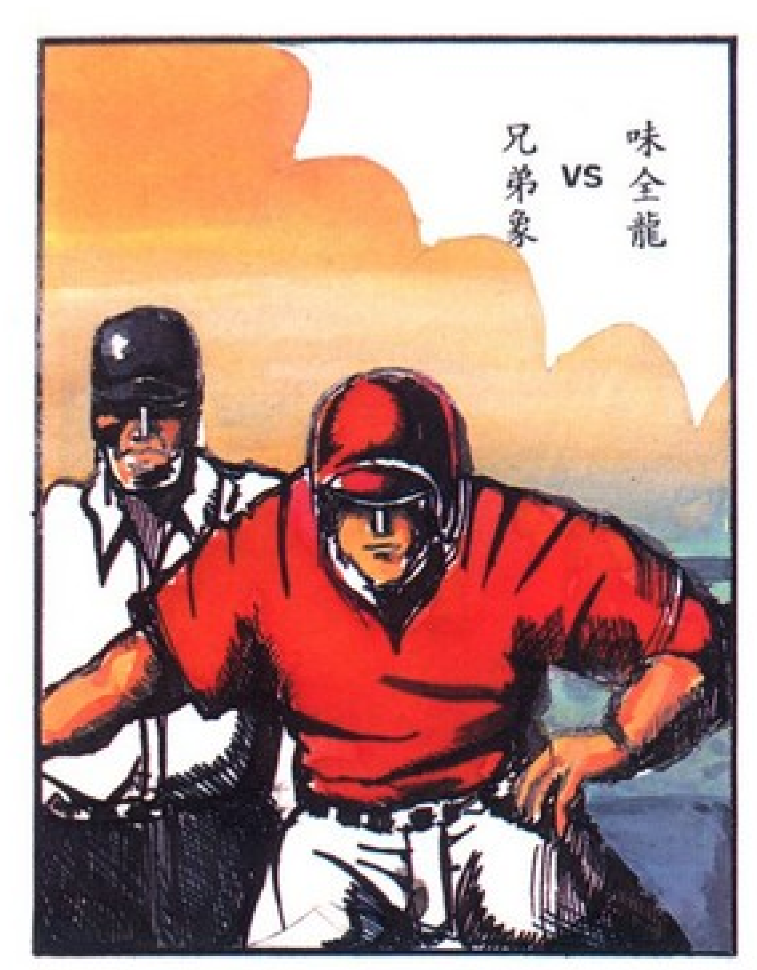




# 中華職棒

橫肉黃畫




味全龍
VS
兄弟象


投手正深思，如何投出下一球！






跑者已快速移向二壘。

中堅手接球後快傳二壘。

安全上壘；盜壘成功！









好球！






嘩！
是中堅方向高飛球，壘上跑者已開始行動！



中堅手及右外野手似乎已有萬全準備。

中堅手踏上右外野手兩手之間

凌空一躍，漂亮的接殺這個高飛球。


三壘手已準備接住中堅手的快傳！
龍象之爭，戰況激烈！兄弟隊能演出雙殺嗎？味全隊的跑者能安全上壘嗎？
請下期分曉

# SOUND MEDIA

# 神霸卡系列

## 多媒體升級系統

□最經濟實惠的多媒體升級系統內含：

- 神霸卡
- 符合MPC規格ISO9660光碟機
- 全系列GAME軟體光碟片
- 全系列家用及工具軟體光碟片
- 展示軟體
- HI-FI立體功率喇叭
- 高級麥克風

□買語音卡請指定——
零雜訊、不失眞、能完美演出的
——**神霸卡**
與AdLib, Sound Blaster完全相容

### □買神霸卡送CD-ROM活動

《贈獎辦法》
請將神霸卡外盒正面紅色"神霸卡"標籤及
外盒右側銀色序號標籤剪下，裝入信封；
註明姓名，地址，電話，寄至——
台北市南港區重陽路190巷12弄8號1樓
微體科技股份有限公司收
(每月10日抽出)
頭獎貳名：贈送光碟片2片
普獎伍名：贈送高級功率喇叭一對
※得獎者資料刊於次月**本雜誌**

〈頭獎〉
駱大勤
基隆市信義區義七路21號
黃奕峯
彰化市太平街169號

〈普獎〉
陸信生
新莊市自強街70巷4弄5-3號4
劉光國
台北縣三重市三民街300巷8弄12號
洪青雲
高雄市小港區二苓路245號
李玉庭
台北市敦化北路201號後棟地下室營建部
張昱強
新竹市華江街2巷17號

SOUND MEDIA
MULTIMEDIA UPGRADE KIT

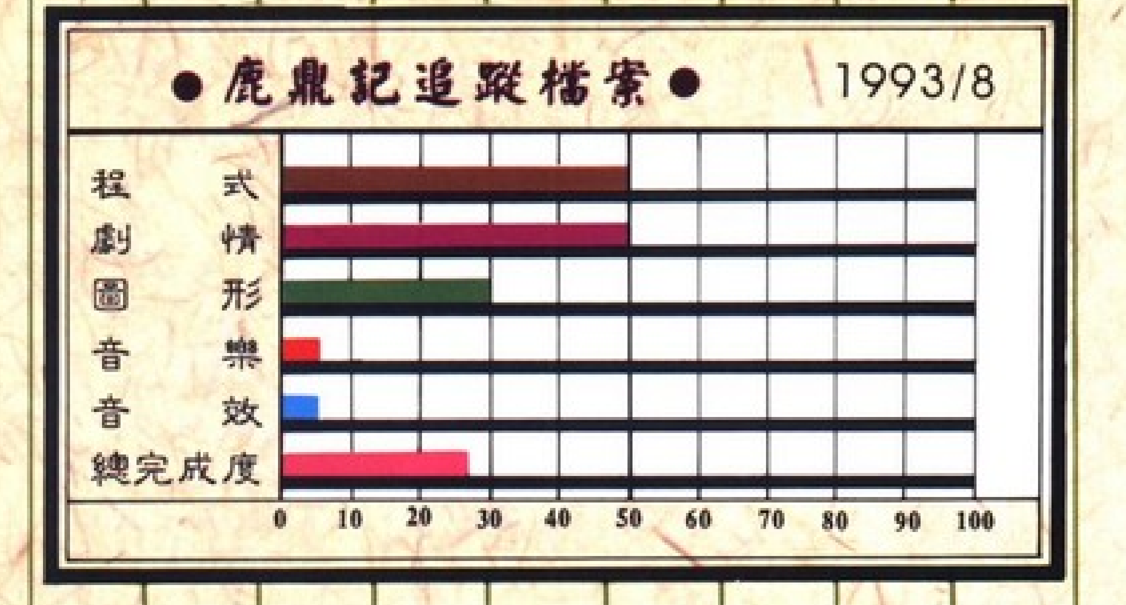


**微體科技股份有限公司**
Microware Technologies, Corp.
總公司：台北市重陽路190巷12弄8號1F
TEL:786-7830·651-0656 FAX:7867245

國際電子育樂展覽會：
9月2日～7日
攤位＃A067、A068

# 『鹿鼎記』

金庸




## 追蹤報導 八月號

／鱷魚先生

注意！三分鐘後到工作室集合（班長，啊！不是，是主編在那吆喝了），放下了手邊的工作，將『機絲』準備好就匆忙上陣了。此次訪問的主角爲高雄工作室的程式設計師一陳志明和美術設計師一黃喬璟。在此爲兩人做個簡略的介紹：陳志明的前作爲超人戰紀，前陣子也做過專訪，相信大家應該很熟悉了。黃喬璟曾經從事廣告設計、室內設計之類的工作，由於其對漫畫方面有著極大的興趣，因此選擇了現在的工作，藉以充份發揮自己的創作理念，也和自己的興趣蠻符合的。



●程式設計師－陳志明●

進入工作室後，先被滿櫥滿櫃的娃娃嚇了一跳，原來陳志明除了是程式設計高手外，還是『抓』娃娃高手（透露一點祕密，這些娃娃可是陳志明『釣』女孩子的得力幫手喔!），然後再看到『神香無敵』四個大字，嗯！氣勢磅礴。此時黃喬璟正在秀電腦水族箱裏自行設計造景的魚缸，

大夥從這個話題聊起，慢慢的切入正題。此時他們手邊製作的遊戲--鹿鼎記，爲軟體世界繼笑傲江湖、射鵰英雄傳後又一以金庸武俠小說爲題材的鉅作。



以下就對此遊戲的製作群對於程式設計系統、美術方面的表現和製作此遊戲的理念及對該作品的期許作個訪談。

## 遊戲融合多樣色彩

鹿鼎記無論是對話或是劇情發展可說是完全依照原著改編，比如說：以目前的工作進度來看看，劇情對白的文字檔容量就佔了６００Ｋ之多，還有因在鹿鼎記中韋小寶常常是嘴裏說一套，心理又想一套，遊戲處理的方式是將他心理所想的與親口說出的話就用不同顏色的對白來表達，可讓玩者完全的融入韋小寶的心中世界，可說是比看小說還過癮。

此遊戲雖定位爲ＲＰＧ，但是卻有冒險遊戲精彩的對話內容，和絢爛奪目的場景畫面，陳志明認爲要把金庸小說那龐大的劇情以遊戲來表達出來，實在很難以單純的某一遊戲類型





來涵蓋處理，這也正是現在遊戲的走向。

## 劇情系統再加強

使用比超人戰紀更精密的劇情編譯系統來控制劇情流程和遊戲中人物的關係，比如說對話行數的控制就增強了許多，人物控制方面也由超人戰紀的單人模式增強爲多人模式等等。

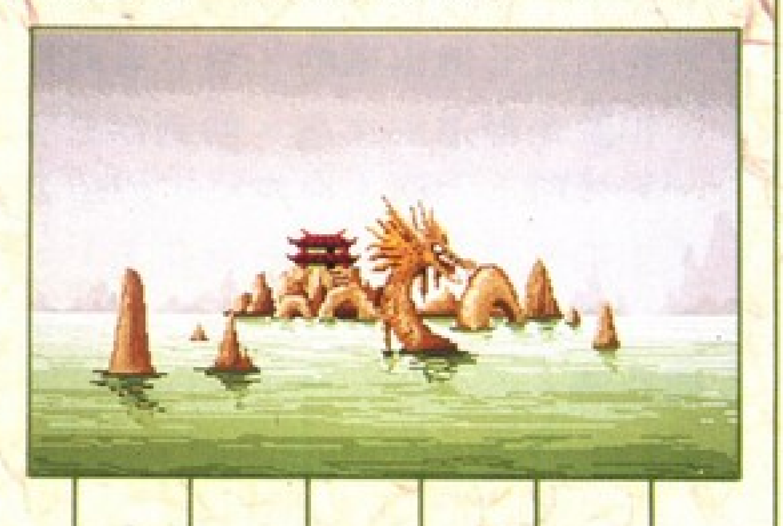
由於遊戲尚未完成，因此當陳志明秀給我們看時，可以看到一些很有趣的現象。如有些人物肖像是借用別的遊戲肖像來替代的，還有其地圖模式也尚未完成，其只是先把劇情貼入，以便使人物移動暢行無阻。

## 佈景豐富多變化

爲了表現中國古代皇宮內富麗堂皇的氣勢，和地形、地勢宏偉寬闊的感覺，因此捨棄了超人戰紀４５度斜角的地圖模式，而改採２Ｄ、１２８×１２８的模式來表達此特色。此外場景的塡充物品也很豐富且多變化，不會像笑傲江湖一樣讓人有在高爾夫球場打球的感覺。

## 美工設計費思量

由現在國內外遊戲發展的方向來看，動畫和場景的繪製是否夠細膩、精緻變得相當重要。如有再好的劇本，而缺乏美術方面的表現，相信是不會被消費者認同的，兩者相輔相成，缺一不可



。很明顯的，追求聲光、速度及色彩等感官刺激仍是電玩發展的主流。



本遊戲大動畫大約有四段，另外還有不少的小動畫來表達劇情。動畫可使玩者更加的融入劇情和體會當時的環境狀況。那爲何會偏重於小動畫呢？喬琛兄在此作了個比喻：其就有如史蒂芬史匹柏所執導的電影一般，史導演並不以知名演員作爲其電影票房的號召，雖然他所用的演員不見得很知名，但其鏡頭的處理和一些特效特技的表現卻是票房的絕對保證。這也就是本遊戲小動畫比大動畫多很多的原因。



此外遊戲中重要人物皆有其肖像畫面，而肖像在寫實和卡通方面的造型可說是相當的難以取捨，最後捨棄了可愛的卡通造型，採取了寫實型態，主要是在爲了使人物更加的搶眼和傳神。但其又不失劇中主角人物可愛多變的神韻，可說是結合了兩者的特點。由此就可看出喬琛兄其深厚的功力了。且韋小寶更有衆多的造型，其隨著劇情的發展就會有和尚、太監等各方面的轉變。還有人物的服裝式樣亦完全以當時的服飾爲繪製參考，可見美工人員對清







朝服飾的考究，可是下了一番功夫。

此外美工和程式設計師間的溝通搭配，亦是一個遊戲製作過程的重點所在。如由程式設計師來單打獨鬥，相信很難在某方面有好的表現，畢竟要找個各方面都『專才』的人，並不容易。

在此發現一有趣現象，喬璟兄是完全使用滑鼠來繪畫，和一般美術人員使用繪圖板的現象大異其趣，問其原因？喬璟兄說：這是個人習慣問題，而且他感覺使用繪圖板並無滑鼠靈敏好用，也許這就是滑鼠能夠那麼普及的原因吧！



●美術設計師－黃喬璟●

## 人物個性生動活潑

由於在鹿鼎記中韋小寶並不會武功，完全是以其機靈的反應或下三濫的手段來渡過危機的，因此和時下武俠遊戲中需武功招式或內力升級的類型不同，比如說：韋小寶得到了一本武林秘笈，如其研讀之後，大家可能認爲韋小寶已擁有絕世武功了，但結果是他竟然睡著了（大夥紛紛從椅子上摔下來）。但其總有保命之道吧？是的，雖其武功很爛但其特殊招式可是讓武林高手吃了不少苦頭，如灑石灰粉便是其絕招之一。另外遇到女性高手，便使出其神乎其技，已臻化境的絕招『十八摸』，可是無往不利的。再加上錦上添花的語音效果，讓人感受到整個遊戲對於表達原著那種幽默詼諧又不失緊張刺激的感覺，和韋小寶機靈、喜歡賣弄小聰明、耍嘴皮子的滑稽個性，可說是相當的成功。

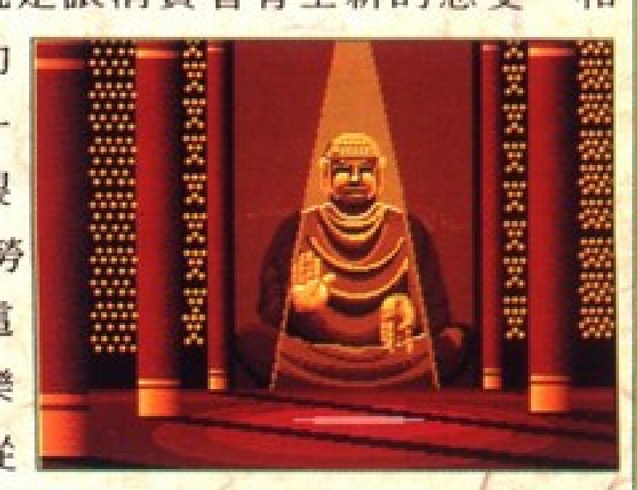





## 突破創新，再造新局

由於國人自製的遊戲中，武俠遊戲可說是佔了極大部分，雖然這是我國得天獨厚的題材，但一味的炒作，消費者難免會有厭倦感。因此本遊戲的創作理念，就是要擺脫傳統武俠遊戲的窠臼，帶給玩者另一番不同的樂趣和感受，而不是讓遊戲來玩人。

在此可以感受到此遊戲製作群強烈的企圖心，還有其在求好心切的心態上，投下了龐大的心血和努力。爲的就是讓消費者有全新的感受，和讓其有值回票價的感覺，也可看出一個遊戲從策劃到製作完全之間的辛勞是無法言喻的。這時好像聽到交響樂的演奏，原來是從大夥的肚子傳出來的，看一看時間原來也不早了，和製作群道別之後，回到辦公室不久就聽到了一聲慘叫，天啊！原來剛才的訪談完全沒錄到音（主編把麥克風插到耳機孔了），只見眾多不明飛行物飛向了主編座位的方向，結果如何呢？下期待續。




GREMLIN
68 279 LI05
25 34 LI0
黑旋風ZOOL N次元時空忍者
每年都會有個題材特殊、內容誇大、變化多端、畫面生動鮮明、充滿神話色彩、令人難以置信的暢銷遊戲震憾電腦遊戲世界。只要大家一看到，就會說：它就是我們所期待的遊戲。而今年，它，就是黑旋風 ZOOL ——來自 N 次元時空的忍者。
遊戲特色：
▲難易漸進式，保證新手和玩家都捨不得關機。
▲富巨星架勢的人物造型。
▲極具創意的關卡設計。
▲活潑可愛的背景。
▲鮮明亮麗的色彩。
▲改編自大型電玩。
Zool c 1992 Gremlin Graphics Software Ltd. Trademarks pending. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.
All rights reserved Manufactured and Distributed in Taiwan & Hong Kong Under license by Asia Recording Co.,Ltd.
IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc.
本產品係經英國QQP公司正式授權在中華民國與香港製作發行，享有著作權，請勿任意拷貝。
獨家代理



# 魔眼殺機III 心得篇

/A.S.G.

魔眼殺機III的戰鬥系統其實加入了動作的因素，左右閃躲及向後退是常用來保持生存的不二法門，呆呆站在原地打鬥施法的人將會死得很慘。立體迷宮其實並不難，只要有方格紙，加上遊戲所附的羅盤，畫地圖之後就不會迷路，然而遊戲中有許多密道及機關，那才是眞正令人傷腦筋。

玩這個遊戲，不僅要頭腦清楚，更要眼明手快腳要更快，多存檔，否則玩了半天碰上強敵回天乏術時就慘了。這個遊戲不像一般RPG，既無商店，也無隊員陣亡之後立即起死回生再戰的設定，因此你一定要步步爲營，小心翼翼才能看到最後結局。以下是筆者個人的一些心得，提供大家參考。

## 1 打帶跑

由於遊戲中隊員有前後排之分，所以除非後排人員有長距離武器（如弓箭、拋石器等），否則只有施展魔法來協助攻擊或防禦。所謂的全攻擊




該死的樹精，納命來！

並不包含施行魔法，因此在戰鬥中，你要一邊施展魔法，一邊展開武器攻擊，又同時要閃躲敵人攻擊，那恐怕會有手忙腳亂之感。重要的是敵人絕不等你，這可不是回合制，你打我一拳，我回你一招，不信你試試，站著不動也不攻擊，敵人可不會手下留情，照樣一直把傢伙往你身上招呼，因此在




螳臂擋車，不自量力

鬥中求生存要把握兩大原則：首先是利用左右閃避加上全攻戰擊來對付敵人，若地形不允許你左右躲時（如窄巷道或者被多位怪物包圍時），你可試著向後退並逐段攻擊，因爲你攻擊一次大概要走兩格才能恢復攻擊（肉搏武器及長距離武器都差不多）。

所以退兩格等敵人追上來砍他之後再退兩格，反覆爲之，敵人一定只有挨打的份（但對某些攻擊力長的傢伙可要退得更快些）。這只有兩個問題，那就是後面沒有路必須轉向，以及根本被逼到牆角或者被怪物包圍。前者主要是考你的方向感，該左轉右轉必須搞清楚，否則老撞牆壁也不是辦法。當你在迷宮內窄路行走時可要小心敵人出現，最好先想好該如何退才是上策。

如果能夠到達一個至少兩格見方的地形就比較安全，你可以用左右閃躲來減少受傷。後者在強大敵人成群出現時特別要小心，有些怪物會開門，有些則不會，因此你在開門進到一個新區域時要多小心，注意前後左右，如果不幸被包圍，趕快殺出這個包圍網，突圍

而出，否則你的隊員恐怕又要掛了。

如果你的動作夠靈敏，你可用一隻手按空白鍵展開全攻擊，一隻手按滑鼠施行魔法（如果有兩個施法者可以輪流施法，因爲施法後也有一段延遲時間，不過魔法的等級及位置可要弄清楚），然後再用一隻手按左右鍵或向後鍵閃躲。

什麼？你說你沒有第三隻手，對了！我也沒有，所以問題就在這兒，如果你能很熟練的施展全體攻擊並輔以魔法及



拿取寶物，也要小心自己的安全

閃躲，那就沒問題了。假如你老是弄得手忙腳亂，那奉勸你，不如用最笨的方法，可以閃躲時，採閃躲戰術加全體攻擊，魔法是在敵人很肉腳並且數量多時才可採用（一來有些魔法可對一堆敵人有效，二來怕他們包抄你），或者你被逼得沒有去路時救急用。並且在戰鬥結束後趕快紮營休息，如果某些地方怪物仍很多，遊戲不允許你休息，寧可退回安全的地方休息，一來可恢復體力，二來可恢復你寶貴的魔法點數。

遊戲中的敵人雖然有的會開門，但似乎仍不會上下樓梯，你要小心的是有時他們會誤闖傳送點，因此不要鬆懈戒備。這個遊戲中的怪物大多是定點出現，而且如果沒有意外的傳送的話，你清除了一個地



小心點，這怪物會放毒氣！

區幾乎就不用再怕踩到地雷似的怪物又殺出來（少數地點例外）。另外很公平的是敵人受傷幾乎不會恢復，所以俗話說得好：「留得青山在，不怕沒柴燒」。好比你打傷了大傢伙一半體力，你也差不多時，趕快三十六計走爲上策，等你找到安全地方休息恢復體力再來找他挑戰，他仍然受傷一半，兩三下就報仇了。所以適時的撤退不僅可保住性命，也是致勝的關鍵。

## 2 善用物品

由於沒有商店，所有的物品幾乎要靠到固定地方撿拾而得，而有些是特定人所給，或是要用東西組合。要注意即使是同樣的物品也可能有不同的威力，如有的長劍有 +2 甚至 +3 的攻擊增加值，而有些東西是有詛咒的，一弄上手就拿不下來，那就要特別小心，最好先用魔法檢查一下比較保險。其實在物品中食物包大概最沒用，因爲你可以用製造食物魔法來補充。而魔法卷軸可增加




你的施法種類，或是直接拿來施法，魔杖的效用則是可重覆多次施法（不過不是用不壞的）。比較有用的是一些防具及保護戒指，可以使你的 AC 值下降，比較不會因敵人的攻擊而受傷害。但每個人能裝備的武器道具有限，你必須適時清掉一些較沒用處的物品，或者可在某些地方利用物品來破解機關。

由於弓箭的箭支以及拋石器的石頭數量有限，即使是匕首等投擲武器也必須用完再撿回來，否則你就沒有存貨了。然而有時一射好遠，特別是敵人到處出現讓你打得不亦樂乎時，到底武器飛那兒去實在記不清楚。好吧！只好四處走去撿回武器，要是這時又有敵人出現那可就有得你忙了。

所以弓箭總是愈射愈少，因我們又沒有雷達，後面也沒長眼睛，在撿東西時被敵人偷襲的情況眞是不容易避免，眞是好冤。尤其有些東西像攻擊力 +4 的箭支，射丟了就可惜了。如果有商店可以買消耗性武器我們就不必爲撿武器而受傷了！

## 3 注意告示牌



振作點，刺激的任務才剛開始呢！

其實有些地方的陷阱或機關是有提示的，多注意牆上的告示牌，才不會浪費時間及受

傷。有些機關阻擋了我們的去路，只要正確的對付就能破解，有些機關是以不顯眼的按鈕來控制暗門，或是需要鑰匙來開門，這是阻礙而非傷害性的佈置。有些則利用吐火、針刺來傷害我們，找對方法才能通過，但有些陷阱是你必須承受的，如一踩上就以刺推你到某個方向，或在水中使你的魔法失效而無法自由呼吸等都是無法避免，你必須捱過難關。

有時告示牌的暗示並不明顯，仍然要靠你自己去思考、嘗試，例如有五個圓盤的機關，告示牌說不是全部需要重量，我們知道當你踩到圓盤因重量而下陷就會觸動機關。但是究竟那些要重量，那些不要，就要靠自己嘗試了。筆者每踩到第三個就有火球襲來，靈機一動，既然重量決定機關，那可用物品先行觸動機關就沒事了吧！

於是逐一投下食物包，一有火球就退回閃到一邊，終於五個圓盤都丟了食物包，走起來不會再觸動機關。可是一走到巷子盡頭就又回到起點，火球又吐出來，想著告示牌的話:「不是全部需要重量」，於是逐一試著拿走食物包和不拿食物包有何差別，如果沒差別就是不需要重量的圓盤，終於走完這五格的巷子，花了我快一個半小時。所以針對魔眼殺機III如果有那個地方破不了，換個角度、換個方法，或是去洗個澡，也許情況會改觀的。

## 4 摸索前進

有些東西是死胡同、無解的，像是一進去就四面封死的



何方怪物？趕快現身吧！

巷子，一進去就被三個大傢伙及一面牆封住的地方根本是死路一條，因此經常存檔才不會功虧一簣。有些機關陷阱是沒有說明，要靠你自己去試的。不像有個圓盤有說明若以不同方向踩上去能打開不同的通道，有些是傳送門，傳送到那兒，你不試是不會知道的（除非你有了攻略本）。有些是你一踩上去馬上被針刺推向某個方向，當然有許多骨頭扳手或吊繩把手可打開或關閉某些東西，可是要注意，這並不全是好的結果，所以在你動這些東西之前，一來要先存檔，二來要仔細看有什麼變化，貿然扳動東西是會吃大虧的。

有些是控制水流的方向，使你能從這一邊到達另一邊，有些則可能是關掉把你沖走的水流機關。特別要注意牆上的秘密按鈕，有些在牆下方，有些在牆中間，有些則只是幻覺，你一走過去也就過去了。



不要吹牛，表現給我看！

光利用方格紙畫地圖是不夠的，你必須注意機關及傳送點所帶來的變化。有些樹會擋住通路，你必須用斧頭砍掉它，有時你就要用某些東西來和它溝通讓路（恐嚇威脅？）。當你無法繼續下去再回到原來已搜索過的區域摸索是十分痛苦的，因此在任何地方寧可步步為營，摸索前進，即使把整個地方都翻起來找也不要遺漏任何地方。否則等你發現少了什麼無法過關再回去如大海撈針般的找可是十分的可悲。多存檔，多嘗試是破解無暗示機關的重要關鍵，除了戰鬥求生存之外，破解機關秘道更是重要，否則你把這區域的敵人全清光了仍然是無法繼續下去，那真是笑不出來了。

## 5 施行魔法



偷東西也有正當理由？

魔法隨著隊員的等級而有所不同，甚至在不同環境下所需要的魔法形態也不同。由於法師及牧師施法必須先行記憶或禱告，也就是先指定施法的形式及數量，因此如何在你有限的施法能力中，找出合適的搭配就十分重要。法師基本上必須混合攻擊性法術、輔助攻擊性法術、輔助攻擊性法術、防禦性法術，甚至像水中呼吸這類特殊的法術。

而牧師以醫療為主，但最好也有些攻擊法術，以免危急時無法支援作戰。基本上施法必須指出施法等級及名稱，因



「免得驚」！我們可以好好聊聊嗎？

此在平時還挺好用，一旦到了戰時就看你的手腳敏捷度了（一隻手按方向鍵閃避敵人攻擊，一隻手控制滑鼠施法，而只有用腳按空白鍵展開全體攻擊）。這眞是考驗玩家應變能力的好遊戲，本來走路就是RPG中的重要因素，現在能把它和戰鬥結合，眞是挺有創意（啊！完了，我的腳抽筋了，該死的設計）。

玩家在玩之前必須先弄清楚各種魔法的效用，調配適合的施法組合。並且要考慮施法的距離，增加隊員攻擊力或防禦力的法術也不可忽視，減少傷亡及快些打敗敵人其實是相輔相成。愈快消滅對方則我們生存的機會愈大，因爲敵人往往不只一群，你通常要迎接幾波攻擊後才能休息，要能撐得住才行。像有時一開門就有十幾個大傢伙出現，但那多半是重要地方，你就要更沈著應戰，尤其在毫無任何地形掩蔽的地方，光靠硬碰硬而沒有魔法協助一定是兇多吉少。

由於中後兩排無法施展肉搏戰，只有靠長射程武器及魔法了，大概沒有人把法師及牧師擺第一線吧！因此，我們要弄清楚施法距離，才不會發生法術打不到敵人的窘狀。特別要注意的是有些法術影響範圍不小，像冰雪風暴有3×3見方的範圍，小心不要凍到自己人了。

## 6 施行魔法



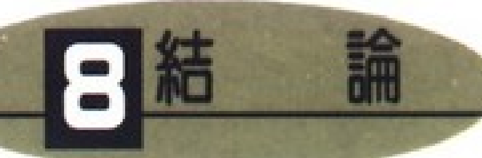
我很醜，可是我很勇猛喔！

戰鬥中不同的職業可賺取不同的經驗值，累積了一定經驗值便可升級。最明顯的是法師及牧師，他（她）們的施法數量會增加，而其他人也都會增加技能。當然，其實等級提升實在是有限，因此在創造人物時就要好好選擇，雖然有修改值，但如果基本值愈高，自然修改起來會更順手、更加平均，而使你的隊伍在一開始便較有效率。而兼職的人可能升級要比專業的人慢，因爲他必須分配他的經驗值給兩種，甚至三種職業。使用遊戲原本提供隊伍效果固然不錯，但我們必須反覆設定，直到造出比較高能力的人物爲止，而NPC的招募也要仔細，不要放個廢物在隊伍中，除非沒有人才可加入時，才可以用來當擋箭牌。

## 7 善用地形

這是個有戰術層次的RPG，你必須考量地形的影響而非一味的打帶跑而已。像空曠的地方可讓你左右閃躲，甚至在敵人包抄你時退離包圍，不要使自己陷入絕路。事實上狹路相逢的機會很多，不是一見面就亂打一通，把敵人引誘到對我們有利的地方是減少傷害的根本原則。有些地方，像是一個迴旋的單行道，由於巨型敵人大量出現，我們根本不可能從正面攻擊而不受傷，於是在單行道出口埋伏，敵人出現後我們展開攻擊後便閃入單行道，敵人見我們閃入後牆壁恢復，所以不會進來。我們等他離開再繞到另一頭回到出口埋伏，反覆的做，再多敵人也只有死路一條，而我們差不多絲毫無損。

有時你也可利用機關卡死怪物，例如守在機關處，等敵人接近門口就按開門，一方面可以關住不會開門的怪物，另一方面如果時間算得準可能夾死他們。



## 8 結論



終於可以好好休息一下了！

這是極富挑戰的RPG，你不能再慢慢的下指令，敵人是不等你的。快速的戰鬥必須靠靈活的頭腦及敏捷的雙手，才可能獲勝（如果你用腳的話也要動作夠快才行），如何克服機關以及如何在戰鬥中生存是最重要的。這裏的機關已超越了一般的迷宮，你必須手腦並用才行，在你得到攻略之前多想多試，那種成功後的快感可是拿攻略玩的人所無法體會的。



# 勇士傳奇 心得篇 / KNIGHT

## 一、起程

當你第一次進入勇士傳奇時，你第一步所要做的事當然是創造出一個令你滿意的人物。筆者的建議是選擇男性矮人，可以獲得較高的屬性資料，不過由於各屬性均是由亂數產生，而且無法再調整，因此你必須慢慢的創造人物，千萬馬虎不得。

人物創造完後，而且造型也選定之後，先將人物儲存起來，然後再到你所住的村落中買一些探險用品（總不能光著身子到處亂跑吧？），能買多少

▼採購一些探險必需物品。




就盡量買多少，因為在村子裡物品的價格比米特耳道夫城便宜許多，而且可以再拿到城中轉賣，賺一筆小錢。在防具方面，雖然盔甲加上盾牌可以得到最高的防禦能力，但是你的速度會降低很多，因此不如改穿布衣，再加上盾牌即可，如此有一定的防禦力，而且速度也不會改變多少，反正在勇士傳奇裏，戰鬥並不是很重要的部份。

如果遊戲一開始時，你不知道要到那裡去（通常都會有人告訴你第一步要拜訪那裡），告訴你吧！第一個要去的地方是旅客招待所，一切的線索都是從這裡開始。

▼打聽表弟斯凡的下落。




## 二、關於戰鬥

當你在米特耳道夫城中探險時，有時一些冒險者大概是看你不順眼，會主動的攻擊你，因此你必須還擊，以確保你自己的生命。

你如果討厭戰鬥的話，有兩種方法可以讓你不用參與戰鬥，第一種是自動戰鬥，不過電腦所控制的人物並不會使用魔法（反正即使是你親自操作，也只能選擇攻擊的方式，要想使用法術，必須在尚未戰鬥之前就先施法）；第二種是按滑鼠的右鍵，人物便會原地的繞一圈，然後你會發覺敵人丟下你不管，獨自離開。

而下列的三項物品將有助於你往後的探險及戰鬥：

(1)七里格之靴：

位於東城門（遊戲的起始處）南方的屋子內，穿上它後可以增加人物的速度。

(2)力量手套：

位於軍械庫（S1）二樓內，戴上它後可以增加人物的力量，使攻擊的威力倍增。

(3)護身符：

位於動物崇拜學院（L25）地下室動物園中蜥蜴人的房間內，你必須要會開大門（Portal）此項法術，才能進去那個房間，然後走到盡頭，即可以找到護身符，戴上它後可以增加人物的防禦力。

## 三、如何賺錢

(1)打劫：

隨便在街上找一個探險者或居民，主動的攻擊他，將他殺死後可以得到一些物品，再將物品拿去變賣即可獲得金

錢。

*(2)扒竊：*

隨便在街上找一個探險者或居民，與他談話後，選擇扒竊的指令，嘗試看看是否能得到一些好東西，不過要使用此法時，最好要有小偷公會中第三級會員以上的等級，不然一定會失敗。如果成功，再將物品拿去變賣即可獲得金錢。

*(3)撿拾物品：*

在米特耳道夫城中，你可以在街道上或是一些住宅內撿到一些別人所遺留下來的物品或現金，即使是食物或水也都拿去賣，這是因爲那些東西營養程度都不高，不如拿去賣了，然後再去旅店飽餐一頓來得實際。

*(4)跑腿：*

你隨時都有機會出賣自己的勞力去幫忙運送物品，然後

▼找尋賺外快的機會。




就可以得到一筆薪資。不過要注意的是每一個工作都必須在當天完成，不然對方是會拒絕付錢的。

*(5)買賣物品：*

在米特耳道夫城中，各家商店的物品價格均不一樣，因此你可以賤買貴賣，賺取價差，至於各家商店價格的差異，請參考表一。

*(6)公會薪水：*

當你成爲公會的一員後，公會每日便會付薪水給你，等

▼耶！領薪水了。




級越高，薪水越多。

## 四、民生問題

因爲整個遊戲非常注重民生問題，因此必需常常的吃飯及休息，但這些都是要花錢的。因此最好是找一家最便宜的旅館住下來，並且在此旅館中吃飯，還可以有半價的優待。（表二爲各旅館及食物的價錢）當然你也可以隨便找間屋子休息，不過很可能一覺起來之後，你會發覺身上的錢不見了，以米特耳道夫城的狀況，沒有被偷宰掉，已經要偷笑了。

## 五、加入公會

遊戲的目的就是要成爲公會中最高等級的人物，才能解決整個謎題，但是公會任務往往是有時間上的限制，最好是在清晨的時候到公會接受任務，不要在晚上才到公會，因爲時間的計算是晚上一過，一到白天即算一天。

另外在接受第五級的任務時，有些公會要你將身上所有的錢全部都奉獻出來，此時你最好只帶幾塊錢，將其餘的錢放在你所租的房間中。什麼？旅館中不能放錢，總可以放東西吧！將多餘的錢到商店中買一些較便宜的物品後，在將物品存放在旅館中，有需要時再拿去變賣。

▼受到重創，不治身亡。




除此之外，還有一個方法，那就是先加入神廟，可以在醫療方面得到優待，並且還可以施用法術。同時你如果想要早一點完成遊戲的話，那麼你並不需每一個公會均加入，只需要有某公會中最高等級的身分及神廟中最高級的祭師身分即可。

## 六、醫療

當你在和非人類的怪物戰鬥之後，或是和狼人、吸血鬼接觸後，最好是到神廟中接受檢查，以防止會有什麼狀況發生。

▼健康檢查，以防萬一。



最後祝各位早日救出你的表弟斯凡，粉碎舊國王 Farley 的陰謀。

**表一**

| 商店名稱 | 寶石 | | 香料 | | 顏料 | | 礦石 | | 獸皮 | | 焦油 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 買入 | 賣出 | 買入 | 賣出 | 買入 | 賣出 | 買入 | 賣出 | 買入 | 賣出 | 買入 | 賣出 |
| 旅客招待所 | 10g | 11g | 3g | 4g | 5g | 6g | 8g | 9g | 15g | 16g | 12g | 13g |
| 內部墓穴 | 10g | 10g | 3g | 3g | 5g | 5g | 4g | 4g | 15g | 15g | 12g | 12g |
| 蔦富特監獄商店 | 8g | 9g | 1g | 2g | 4g | 5g | 7g | 8g | 13g | 14g | 10g | 11g |
| Dirty Daglish's | 8g | 9g | 1g | 2g | 2g | 2g | 7g | 8g | 13g | 14g | 10g | 11g |
| 船塢雜貨店 | 8g | 9g | 1g | 2g | 4g | 5g | 8g | 9g | 13g | 14g | 10g | 11g |
| 奧賴夫商場 | 10g | 11g | 3g | 4g | 5g | 6g | 7g | 8g | 15g | 16g | 11g | 12g |
| 當鋪 | 10g | 12g | 3g | 5g | 5g | 7g | 8g | 10g | 15g | 18g | 12g | 15g |
| 卡波載克熟食店 | 10g | 12g | 3g | 5g | 4g | 6g | 8g | 10g | 15g | 17g | 12g | 14g |
| 波奇商店 | 10g | 11g | 3g | 4g | 5g | 6g | 8g | 9g | 15g | 16g | 12g | 13g |
| 哈奇連鎖商店 | 14g | 15g | 5g | 6g | 7g | 8g | 10g | 11g | 17g | 18g | 14g | 15g |
| 傭兵商店 | 11g | 12g | 3g | 4g | 4g | 5g | 8g | 9g | 14g | 15g | 13g | 14g |
| 丹恩德精品供應店 | 7g | 8g | 2g | 3g | 3g | 4g | 6g | 7g | 12g | 13g | 10g | 11g |
| 軍械庫 | 12g | 13g | 5g | 6g | 7g | 8g | 10g | 11g | 17g | 18g | 14g | 15g |
| 史基德民兵供應站 | 11g | 12g | 3g | 4g | 5g | 6g | 8g | 9g | 15g | 16g | 13g | 14g |
| 卓思戴爾沈船打撈公司 | 14g | 15g | 5g | 6g | 7g | 8g | 10g | 11g | 17g | 18g | 12g | 13g |

**表二**

| 旅館名稱 | 一週租金 | 食物種類 | 價格 | 營養程度 |
|---|---|---|---|---|
| 旅人客棧 | 140-170g | 水煮龍蛋 | 6g | *** |
| | | 殭屍腦 | 6g | **** |
| | | 牛頭人派 | 5g | * |
| | | 蝙蝠蛋糕 | 6g | *** |
| | | 公牛血 | 3g | **** |
| | | 麥酒 | 2g | ** |
| 流浪者之家 | 200-210g | 水煮龍蛋 | 6g | **** |
| | | 牛頭人派 | 4g | * |
| | | 蝙蝠蛋糕 | 5g | ** |
| | | 蟲漢堡 | 4g | ** |
| | | 蜂蜜酒 | 2g | ** |
| | | 麥酒 | 2g | ** |
| 死鬼客棧 | 160-190g | 水煮龍蛋 | 5g | **** |
| | | 水母香腸 | 6g | *** |
| | | 蟲漢堡 | 5g | ** |
| | | 燉巨眼 | 7g | ** |
| | | 雞尾酒 | 2g | * |
| | | 公牛血 | 3g | * |
| 跳蚤窩 | 140-150g | 牛頭人派 | 5g | ** |
| | | 蟲漢堡 | 5g | ** |
| | | 殭屍腦 | 6g | *** |
| | | 鹽漬烏賊 | 7g | * |
| | | 蜂蜜酒 | 2g | **** |
| | | 雞尾酒 | 2g | **** |

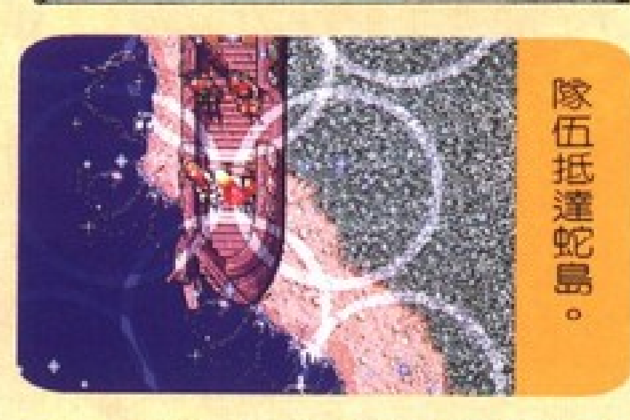
| 旅館名稱 | 一週租金 | 食物種類 | 價格 | 營養程度 |
|---|---|---|---|---|
| 休息站 | 135-140g | 水煮龍蛋 | 7g | *** |
| | | 燉巨眼 | 8g | ** |
| | | 水母香腸 | 7g | ** |
| | | 蟲漢堡 | 6g | ** |
| | | 公牛血 | 4g | **** |
| | | 蜂蜜酒 | 3g | * |
| 隱士客棧 | 135-140g | 水煮龍蛋 | 7g | ** |
| | | 鹽漬烏賊 | 5g | *** |
| | | 蝙蝠蛋糕 | 5g | *** |
| | | 燉巨眼 | 6g | * |
| | | 麥酒 | 2g | *** |
| | | 雞尾酒 | 2g | * |
| 戲夢旅館 | 135-140g | 水母香腸 | 5g | *** |
| | | 鹽漬烏賊 | 4g | *** |
| | | 燉巨眼 | 6g | *** |
| | | 殭屍腦 | 6g | * |
| | | 麥酒 | 2g | *** |
| | | 雞尾酒 | 2g | **** |
| 水手休息站 | 120-125g | 殭屍腦 | 5g | *** |
| | | 水母香腸 | 6g | * |
| | | 鹽漬烏賊 | 4g | ** |
| | | 牛頭人派 | 6g | * |
| | | 雞尾酒 | 2g | ** |


PSYGNOSIS
DMA DESIGN
DMA DESIGN 對得起玩家創意結晶
歡聲雷動快樂發行！！
Insufficient Memory!
Select 8 skills to practice
Classic
手繪畫風 12 族群小說集，收買你的心.
八方位 256 色畫面捲動模式絢耀你的眼!!!
數位化音效放送 15 首音樂原聲帶取悅你的耳.
12 族群趣緻造型，55 種新奇絕招順暢你的手!!!
瘋狂小旅鼠
全員集合 II

# 創世紀VII第二部 巨蛇之島




## 抵達蛇島


隊伍抵達蛇島。

在接受 Lord British 的命令後，聖者一行人爲追蹤 Batlin 而來到蛇島，當船被傳送到蛇島的海岸後，聖者帶著大伙兒沿著山壁繼續往南探索這塊陌生的大陸。

忽然天色大變，由空中襲來一陣魔法風暴，一行人被一道道的傳送閃電搞得七葷八素的。當聖者回過神來時，所有的伙伴都消失了，身邊的貴重物品都不見了，取而代之的是一些看似不值錢的東西。

先按下不管，繼續往南，會遇見一個漂亮的女僧侶 Thoxa，告訴你說你是他們的救世主，這時會有另一個僧侶 Karnar 出現來阻止 Thoxa 和你談話。

在一陣激烈的鬥法之後，Thoxa 僥倖打敗了 Karnar，並給了你一個魔法沙漏。要妥善保存這個沙漏，因爲它可以用來使死去的隊員復活。另外，身上的那些奇怪物品也千萬不能丟掉，往後可用來換回你原先的裝備。

再往南走，遇見了失蹤的 Shamino，Shamino 歸隊後列了一份身上奇怪物品的清單給你，可以大略清點一下，看看有沒有短少。在東南方的一棵紅樹旁發現了一個隱藏的洞穴，裡面有好幾口箱子，可以等以後有開鎖器或直接打破箱子來拿取裡面的裝備。別忘了穿過洞穴北邊的密牆拿走屍體上的卷軸和蛇鱗。

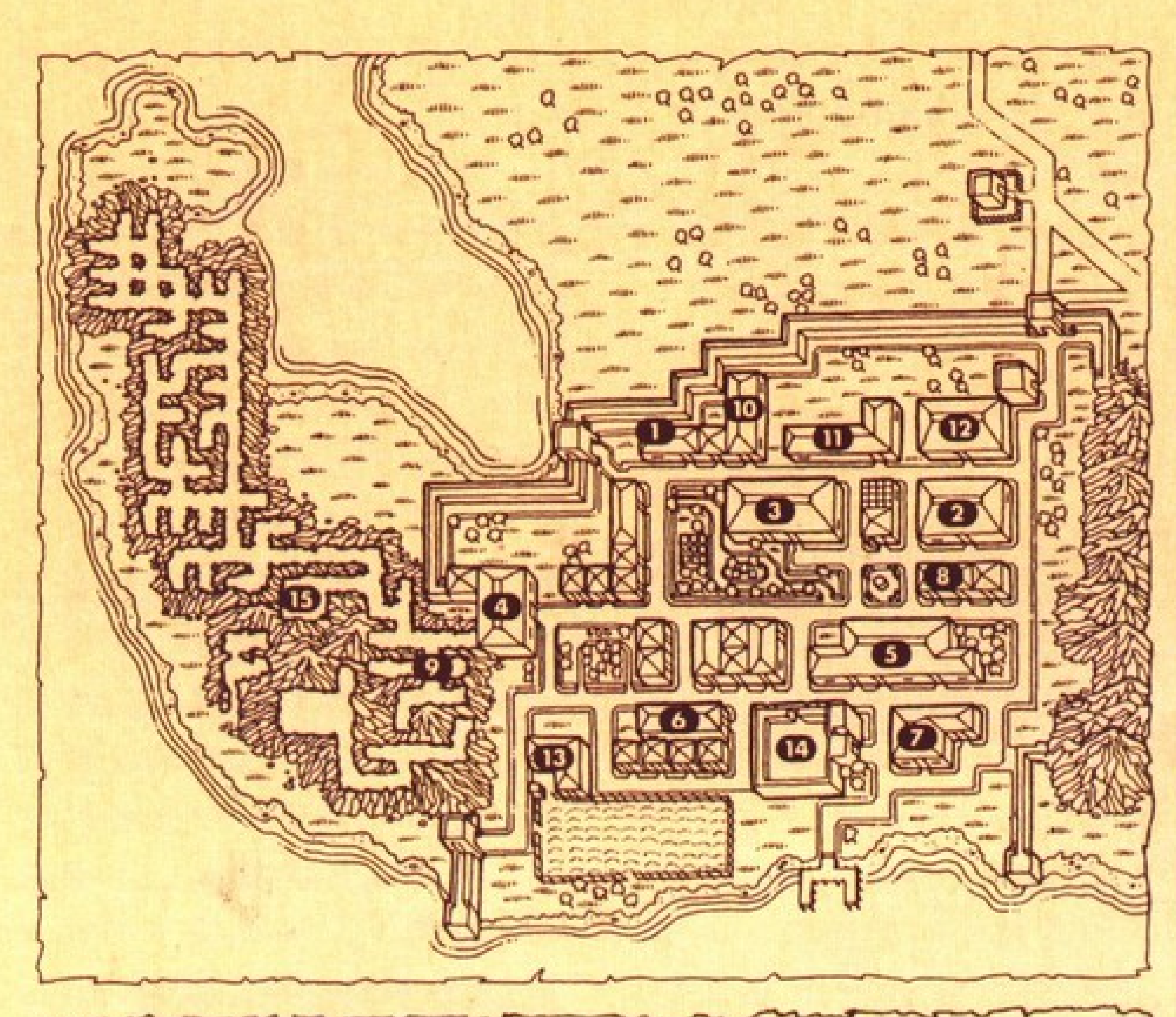

山壁裏隱藏的洞穴。

出了洞穴後再往南走，可以在一具熊的枯骨上找回 Shamino 的魔法弓。再往西南走就到了蒙利多鎮。



## 武士測驗

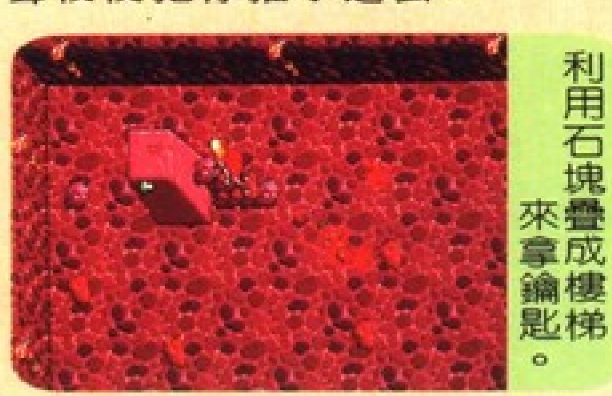
幾乎蒙利特鎮所有的人都是武士，連煮飯的也不例外，因此如果沒有武士身份，他們不屑和你談話。從小女孩 Cantra 那裡得知要參加武士測驗要先經過 Lord Martsen 的允許。在圖一的 9 處的墓穴中找到 Lord Martsen，告訴他你要參加武士測驗，他會給你一組參加密碼並釋放 Dupre。



| | | |
|---|---|---|
| 1. 皮毛店 | 6. 訓練大廳 | 11. 鐵匠店 |
| 2. 旅店 | 7. 宴會大廳 | 12. 監獄 |
| 3. 鎮公所 | 8. 刺青鋪 | 13. 治療師 |
| 4. 葬儀社 | 9. 墓室 | 14. 技擊場 |
| 5. 酒館 | 10. 雜貨店 | 15. 巨蛇之門 |

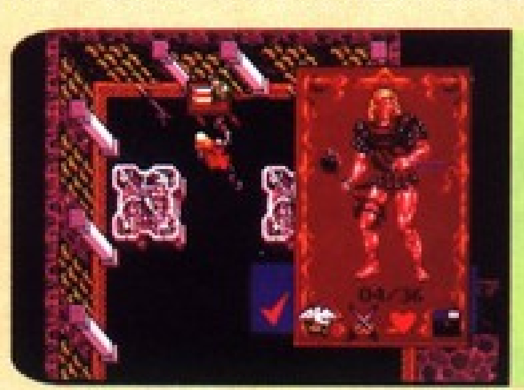
圖一　蒙利特鎮全圖

讓 Dupre 歸隊後，向北走出城門來到平坦幼鹿的大道，再往向西的叉路走一會兒，便來到了執行武士測驗的地下迷宮前。告訴茅屋中的 Shmed 武士測驗的參加密碼後，他會送你到地下迷宮的門口，冷笑兩聲後便把你推了進去。



利用石塊疊成樓梯來拿鑰匙。

進入迷宮後請參照圖二，從 17 處拿到一副狼爪後，前往 18 處房間的中途，在 15 處有一個隱形衛士要殺你。幹掉他之後看過他身上的卷軸，發現武士測驗竟是一個謀殺的陷阱。到了 18 處對著聖者身上使用獸爪，把流下的血滴在桌上的骨

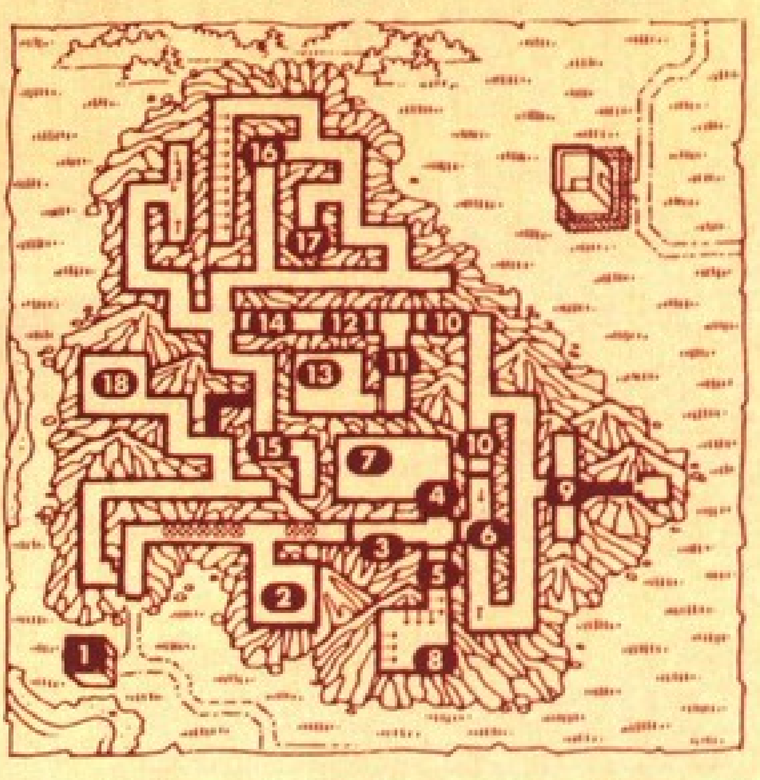


把血滴在骨灰上。

灰上，將忽然現身的狼殺掉，再將狼的屍體帶走。

回到迷宮門口，沒想到守門人 Shmed 竟要殺你，幹掉他之後，由他身上的卷軸發現，事情並沒有想像中的那麼簡單！先按下不管，走出門口到 Shmed 的茅屋內拿回自己的裝備，再讓 Shamino 與 Dupre 兩人歸隊，三個人一路走回蒙利特鎮。

圖二　武士測驗地下迷宮



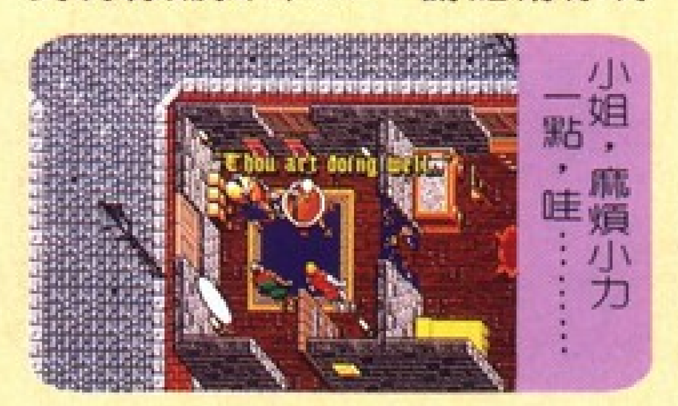
1. Shmed 的茅屋。在測驗時你的裝備會被放在這裡。
2. 當你往前通過長廊時向引發五個連續爆炸，再向右則還有兩個。你必須快速的通過來避免被炸傷。到了這個房間時，殺死兩個小妖精，打破那口箱子，你會拿到通往 3 處的鑰匙。
3. 鎖住的門
4. 可直接打開的門
5. 鎖住的門
6. 鎖住的門
7. 利用地面的石塊來築成一道石梯，以便拿到石柱上的鑰匙來開 5 處的門。要小心躲在石柱下的蛇。
8. 盡快衝入這個房間拿走地上的鑰匙來打開 6 處的門，避免和巨人交戰。
9. 通過四個箱子中間的幻象牆，可以拿到開啓 10 處的

鑰匙。
10. 鎖住的門
11. 這裡有一把用來開啓 12 處的鑰匙，地上還有一個隱形開關。
12. 鎖住的門
13. 殺死老鼠並拿走打啓 14 處的鑰匙。
14. 鎖住的門
15. 隱形衛士
16. 巨人
17. 狼爪
18. 放置骨灰的房間

## 慶功「歡」宴

回到蒙利特鎭後，先到酒館把狼肉交給 Lucilia，用來烹調慶功宴的主菜。再到毛皮店找 Cellia，將狼皮交給她製作披風，順便問問她自己身上那頂蠢皮帽到底是怎麼回事？然後到教練場找人練功升級混上一天。

一天之後，再去找 Cellia 拿做好的狼皮披風。穿上披風後到刺青鋪找 Lydia，請她幫你刺

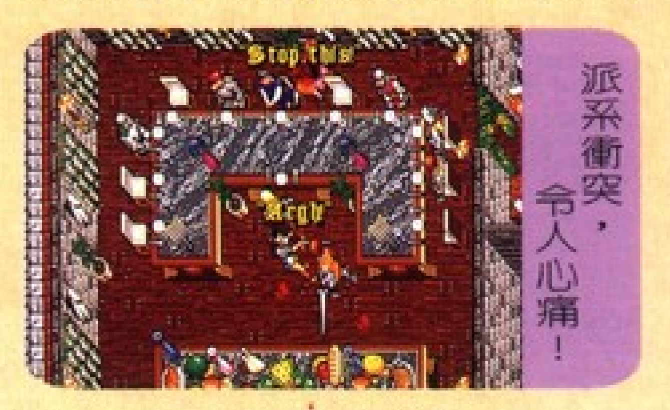


小姐，麻煩小力一點，哇……

上野狼中隊專有的刺青。一切就緒後到鎭公所找 Lord Martsen，他會向你致賀並告訴你慶功宴將在宴會大廳舉行。

懷著興奮的心情，聖者便在大家的歡迎下來到了宴會大廳，可惜在慶功宴進行到一半時，Harrna 突然跑來告訴大家，她的女兒 Cantra 被 Goblin 抓走了！因而引起了一場不小的騷動。

一時之間大家議論紛紛，這時有人指責 Krayg 是 Goblin 派來的 SPY，接下來更你來我往互相責怪，結果造成了 Luther 和



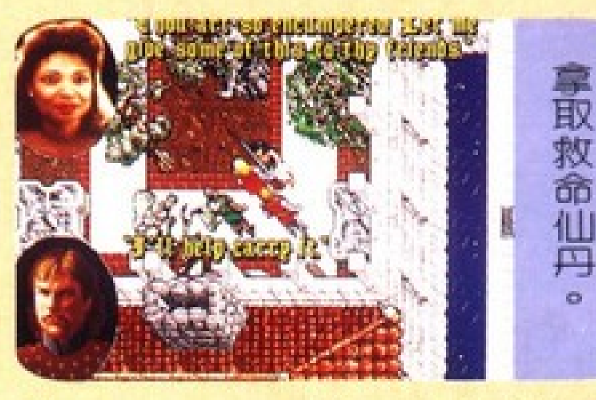
派系衝突，令人心痛！

Shazzana 的一場械鬥。

在 Lord Martsen 的制止下，衆人終於不歡而散，一場慶功宴結果就這麼草草的了事。走出宴會大廳後，聖者在失望之餘，竟然混身冒冷汗，Dupre 在看過聖者的臉色後，認爲聖者是中了一種非常難解的奇毒，眞是屋漏遍逢連夜雨的一天，衰透了！

## 中毒事件

爲了聖者中毒的事，一行人找上了鎭上的治療師 Harnna。Harnna 看過之後認爲只有幼鹿城 Delphynia 手邊的 Varo Leaves 可以解毒。大伙兒便快馬加鞭地趕到幼鹿城，終於在溫室花園中找到 Delphynia。拿


拿取救命仙丹。

到 Varo Leaves 後再匆匆趕回蒙利特鎭，這時聖者忽然想到可能是 Lydia 利用刺青的時候下毒，在聖者的逼問下，Lydia 不但坦承不諱，甚至還拔刀相向，三兩下聖者就解決了這個叛徒。

請 Harnna 幫聖者解毒後，聖者便到旅店稍事休息，旅店老闆 Simon 很熱心地請聖者喝一種奇怪的酒，結果那酒簡直不是給人喝的，喝了一口聖者便又全都吐了出來，眞懷疑 Simon 是怎麼喝下這種酒的？再到雜貨店逛逛，老闆 Simon 向聖者強調他絕對不是間諜，因爲經常往 Goblin 的森林裡跑的並不只他一個，有一次他甚至看到有另一個人在森林中漫步的背影，只是苦無證據而已。看來案情複雜，只好先按下不管。

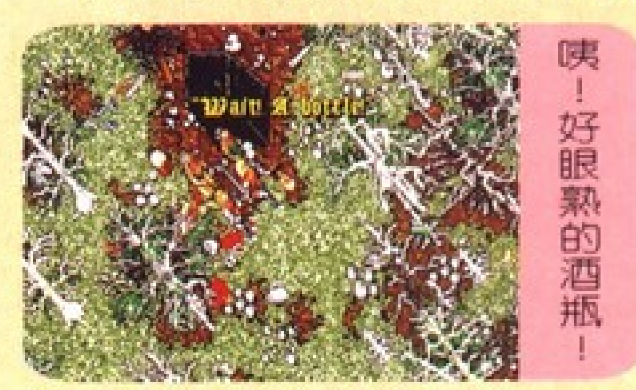


身陷囹圄的 Iolo。

再走到監獄裡看看，沒想到在裡面吃牢飯的竟是老友 Iolo，趕快到鎭公所找 Lord Martsen 說明 Iolo 的身分，在聖者的擔保之下，Lord Martsen 才答應釋放 Iolo 。至此，聖者與三個好友總算團圓了。

## 捉拿叛徒

由於閒來無事，聖者一行人決定往 Krayg 所說的森林探一探（在武士測驗迷宮的北方）。在森林的正南方，找到了 Krayg 所說的黑石柱，殺了把守


咦！好眼熟的酒瓶！

的 Goblin 後，在地上發現了一

瓶酒，這瓶子竟長得和旅店老闆Simon請你喝的一模一樣。

聖者覺得事有蹊蹺，馬上拿著酒回去找Simon質問。沒有想到三言兩語後，Simon竟露出猙獰的面孔，原來Simon竟是Goblin！




Simom露出眞正的面目。

在一番打鬥之後，Simon說出了他的辛酸事，原來他扮成人形到蒙利特鎮打探消息已經很久了，只不過一直沒有拿到Goblin國王Pomdirgun答應給他的報酬，所以死不瞑目，並願意將Gobilin的秘密村莊的所在地供出來，希望聖者幫他向Pomdirgun要回這筆帳。Simon死後，在他身上找到一把鑰匙，一行人便再度動身前往Goblin所佔據的森林。

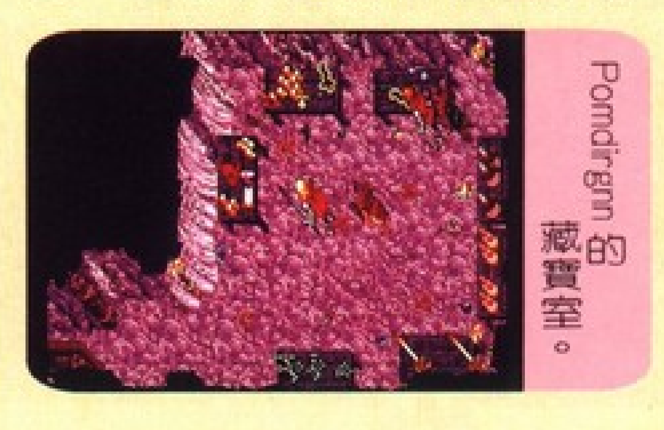
一陣仔細的搜尋之後，終於在森林的西北方找到了Simon所說藏有秘密通道的大樹（特別大的那棵）。進入通道後，利用由Simon身上得來的鑰匙打開密門，再一直往北走，上上下下幾個樓梯，終於到了Goblin的秘密村莊。先躲在密道中，等到半夜再摸出來，盡量不要驚動在熟睡中的Goblin，摸到了南邊Pomdirgun的房間再大開殺戒。錯愕的Pomdirgun在




聖者大戰Pomdirgm。

臨死之前還不太相信Simon會出賣他，直到嚥下最後一口氣才不得不相信這個事實。

拿走了Pomdirgun身上的鑰匙，聖者再走回密道出口附近，打開Pomdirgun的藏寶室，終於拿到了蒙利特鎮人視爲最高榮耀的冠軍頭盔。眼尖的Iolo留意到旁邊還有兩份文件，聖者打開一看，裡面竟記載著驚人的內幕，原來Lord Martsen與Spektor竟和Pomdirgun合謀殺死蒙利特的第一武士Astrid，爲的是削弱野狼與野熊兩個中隊的實力，使野豹中隊能永遠在蒙利特執政下去。



Pomdirgm的藏寶室。

爲了揭穿這兩個傢伙的陰謀，聖者趕回蒙特利鎮，將這兩份文件交給野狼中隊長Brendann過目，由於上面還有他們兩人的簽名，證據確鑿難以抵賴，所以只見Brendann吆喝一聲，衆衛士一擁而上，Lord Martsen與Spektor便琅璫入獄了，蒙利特的叛徒風波，至此總算告一段落。

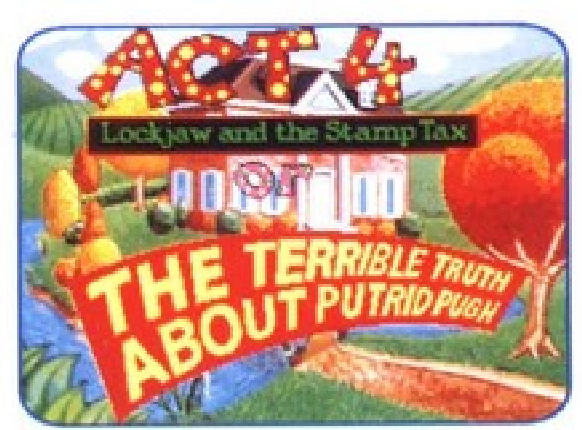
註：本文取材自創世紀7巨蛇之島完全攻略本。文章內容若有不明之處，以正式發行之完全攻略本爲準。

／何布



# 小辣椒的時空冒險 完全攻略(完)

/GIMINI




就在富蘭克林和PEPPER在進行著風箏實驗的時候，一道閃電意外的擊中站在地面上的富蘭克林。這一道強烈的閃電使富蘭克林混沌的頭腦又回復了原有的精明能幹。於是富蘭克林和PEPPER終於完成了這一項重要的科學實驗。在實驗完成後，富蘭克林和PEPPER回到了富蘭克林的家中。PEPPER想起了剛剛的一道落雷似乎擊中了富蘭克林家的後院，所以PEPPER匆匆的趕到後院一看赫然發現富蘭克林擺在後院中的露天浴池已經不見蹤跡，剩下來的只是一堆殘破的垃圾，PEPPER在這一堆的混亂中，找到了幾項物品：一把扇子、一柄不求人（SCRATCH ER）、一把小椅凳以及一根拉桿。PEPPER在拿起這些物品後離開後院來到了富蘭克林的工作室中，到牆邊斷裂的梯子突然有了一個主意：剛剛在後院中拾到的小椅凳現在可派上用場了，只要把小椅凳擱在壞掉的梯子下，剛剛上不去的閣樓就應該可以上得去了。



一上來PEPPER就發現閣樓中的每一樣物品都是東堆西疊的，而且富蘭克林疏於整理的結果使得每一項物品更是積了

一層厚厚的灰塵，蜘蛛網更是到處可見。PEPPER又瞄到在閣樓中還有一個鳥籠，裡面關了一隻可愛的小鴿子。PEPPER走到了窗戶旁邊，打開了緊閉的窗戶，一陣涼風湧進了閣樓，驅走了所有沈悶的空氣。PEPPER看到了在鳥籠中可憐的鴿子，便動手把鳥籠打開。關在



鳥籠中的鴿子一看到籠子打開了，更迫不及待的張開翅膀飛到天空去了。

鴿子飛出富蘭克林家後，一路朝著Penn Mansion飛去，轉眼間已經來到了Ima房間的窗口，原來在Ima房間窗口的那些羽毛是鴿子所留下來的。

## 《以下是操作Lockjaw的部份》

話說Lockjaw雖然在秘道中可以看到General Dugh和管家，但是因為壁爐中有火，Lockjaw只好先回到了Ima的房中。過了一會之後Lockjaw又重回到秘道中，壁爐的火已經熄了，看到又是探險的時間到了。Lockjaw走出了秘道，在Pugh的畫房中逛來逛去，全然沒有任何結果，於是Lockjaw忍不住的咬起General Pugh放在桌子下的拖鞋。就在Lockjaw與拖鞋奮戰不停的時候，General Pugh又走進了畫房之中。在四處張望了一下之後，General Pugh取下牆上一幅畫，在畫的背面藏著的竟然是一個秘密的保險櫃，Lockjaw縮了縮身子，但是眼睛仍然不離開General Pugh身上。只見General Pugh由保險櫃中取出一大袋金幣，走到畫桌邊坐了下來，恣意得把玩著這些搜刮而來的稅款。就在General Pugh玩得正高興的時候，管家匆匆忙忙的闖入了書房之中，手中拿著一紙信件，交給了正在〝欣賞〞金幣的General Pugh。



General Pugh在突然一抬頭的狀況下看到管家衝入，不由得又怒又氣，扯開喉嚨便對管家下了一個嚴重的警告。接著General Pugh由管家的手中接過信件，原來是英國國王寄來的，信件裡面所寫的內容是有關印花稅並未通過的事情。接著管家又向General Pugh報告一件令人震驚的事，那就是Poor Richard也被管家囚禁在某個常常用來囚禁人的地方（那不就是Pepper和Lockjaw被關的倉庫嗎？）。General Pugh對Poor Richard這個人頗感興趣，於是便叫管家告訴他通行密碼，為了預防忘記又用筆將密碼記在信件上，然後把金幣放回了金庫中，又掛上畫像，然後回到椅子上休息。看來這正是Lockjaw的最好機會。只見Lockjaw猛烈的抖了抖身子，把一身的寄宿民--跳蚤都抖到了General Pugh的身上。General Pugh還來不及閃躲就發現身體開始奇癢無比。看來Lockjaw的策略奏效了，General Pugh又抓又跳，一邊叫喊，一邊飛奔而出。Lockjaw眼看General Pugh衝出畫房便一把咬下了信件，然後飛快的回到了Ima的房間中。一出秘門就看見在窗口停了一隻鴿子。Lockjaw聞了聞這隻自己送上門來的美食，沒想到卻聞到了PEPPER味道，於是Lockjaw把剛剛到手的信件交給了窗口邊的鴿子。只見鴿子拿了信件後便一路不停的飛到富蘭克林家的閣樓（Lockjaw操作部份結束）。

PEPPER在閣樓上停留了一會又看到鴿子由Penn Mansion中飛出，最後在窗邊放下了一件物品，看來鴿子可能帶來了某些消息。PEPPER走到窗邊拿起一看，原來是一封信。不過是誰寫來的呢？PEPPER打開一看，PEPPER簡直不能相信自己的眼睛，竟然是英國國王寫給General Pugh的信件，內容是敘述印花稅在國內尚未通過，那General Pugh所收的那些印花稅不就是都統統進了自己的荷包中了嗎？在信封上面PEPPER看到寫了另外一個字〝Blooey〞只不過有點沒頭沒腦，所以PEPPER決定先把信件交給富蘭克林看過之後再做決定。下了決定之後，PEPPER走回到了富

蘭克林的工作室中，但是沒見著富蘭克林的蹤影，看來富蘭克林可能在客廳之中。於是PEPPER又走到了客廳，沒想到富蘭克林正爲DEBORAH還沒有回家而擔心著。

富蘭克林問女兒SALLY有關DEBORAH最近的行蹤，SALLY想了一下後對富蘭克林說自從富蘭克林的行爲開始不正常之後，DEBORAH就常常整天不在家，一出門就是一整天，口中總是說著要把整個村莊的錯誤行爲糾正過來。還有就是每天回家的時候都顯得很累的樣子。富蘭克林一聽到SALLY訴說最近一連串的行動先是急得大叫，後來又開始自責若不是自身愚蠢的行爲也不致於使一整件事變得這麼的不可收拾。SALLY一看到富蘭克林的樣子連忙安慰富蘭克林一切都將會沒事。PEPPER在旁邊聽到SALLY形容DEBORAH的行爲不由得想到了一個打扮穿著奇怪的人，那個人就是POOR RICHARD。難不成DEBORAH和POOR RICHARD之間有著什麼關係？或者說…算了！在這裡猜測是永遠都得不到答案的。最快的方法就是找到DEBORAH，然後再問她一切就可以眞相大白了。在打定了主意後，PEPPER離開了富蘭克林的家來到了POOR RICHARD的小亭子旁。

一到達PEPPER就嚇了一大跳，原來的小亭子現在已經被拆得七零八落，POOR RICHARD也不知去向了。PEPPER在原地搜了一搜只找到一個藍色的大包包，有可能是POOR RICHARD所留下來的。PEPPER打開一看，裡面竟然是一套女裝。只是這套服裝似乎在什麼地方看過。PEPPER仔細思考，終於DEBORAH的身影在PEPPER的記憶中掠過。對了！這一套服裝正是DEBORAH的衣服！這謎題也終於解開了，DEBORAH就是每天出現在村民面前的POOR RICHARD。只是現在知道了這件事也沒了什麼作用，因爲原本的小亭子只剩下一堆木板，DEBORAH壓根兒見不著人影，難不成DEBORAH遭到了什麼不測？一股不祥的預感出現在PEPPER心中。看來得儘快找到失蹤的DEBORAH才是當前要務。

PEPPER開始向村民詢問有關消息，突然在樹上的那張公告飄了一下，PEPPER好像瞄到在公告之下有著什麼，於是PEPPER走了過去撕下了公告一看。原來在公告的下面有人刻了字。**B. F...D. R. ...**難道是富蘭克林和DEBORAH？在上




面還有一個小鈕，PEPPER好奇的按了一下，竟然在樹上出現了一個小洞，裡面還放著一個盒子。PEPPER拿出了盒子，在盒子上PEPPER看到了一幅分割




的畫，PEPPER費了一番手腳終於打開了盒子（打不開的玩家只要一直按上面的HELP就可以打開了！），裡面裝的原來是富蘭克林寫給DEBORAH 的情書。（什麼？打開來看！怎麼可以不經過別人的同意就偷看別人的情書！難不成你想參考？）。PEPPER再次在村裡面逛啊逛的，來到了倉庫旁。奇怪？怎麼又有守衛在門口，而且還是兩個？難不成倉庫裡面又關了什麼人？等等！PEPPER突然想到了一件事。廣場上的POOR RICHARD失蹤，倉庫卻多了一個犯人，看來八九不離十，在倉庫中的人犯應該就是失蹤的POOR RICHARD，也就是富蘭克林的夫人DEBORAH了。但是要怎樣才能夠把DEBORAH由倉庫中救出來呢？PEPPER看著自己身上所帶的東西，對了！剛剛在廣場上撿到的DEBORAH的衣服。PEPPER在心中草擬了一個救援計劃後就走到倉庫的門口問了問守衛。沒想到守衛的口氣衝得像是欠了他多少錢沒還似的，只說除了國王外沒有其他人可以進入這一間倉庫。PEPPER 心想：這件事倒是容易！便向守衛謊稱是國王派來詢問POOR RICHARD問題的，沒想到守衛不但不相信，兩人還一起揶揄了PEPPER一番。PEPPER不慌不忙的由身上拿出國王的信件。兩個守衛一看到信件上的標記嚇都嚇呆了，那還曉得去查證信件的內容？連忙開了門恭請PEPPER進去。

PEPPER一進門就看到POOR RICHARD（也就是DEBORAH）在倉庫中來來去去，一付憂心忡忡的模樣。PEPPER慢



慢走了過去和DEBORAH說話，想不到一談到富蘭克林，DEBORAH就一股腦兒的罵了一大串。看來這誤會可大了。不過一切還是得先把DEBORAH帶出去再說。沒想到DEBORAH說什麼也不願意和PEPPER一起離開，看來只好動之以情了。PEPPER拿出剛剛在樹洞中所拿到的情書交給DEBORAH。DEBORAH起先也只是想敷衍一下PEPPER，好讓PEPPER能夠死心離開，沒想到信看還沒看完就已經被富蘭克林的信給感動了。但是還有一個問題：雖然門口的兩名守衛看來呆頭呆腦的模樣，但也還不至於呆到讓PEPPER把POOR RICHARD帶走。PEPPER靈機一動拿出DEBORAH的大包包交給了DEBORAH，DEBORAH以最快的速度卸下POOR RICHARD的裝扮，回復了DEBORAH的原來面貌。併肩走出了倉庫。果然守衛立刻詢問DEBORAH的身份，但是以PEPPER的辯才而言，兩名笨守衛那是對手。不到三兩下就被PEPPER給騙過去了。於是兩人快速的回到了富蘭克林的家中。富蘭克林一家人終於又再度團圓。再來只要再把LOCKJAW找回來就大功告成了。







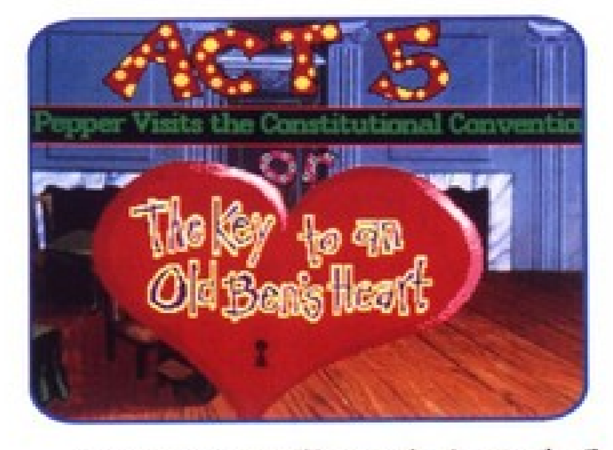

**1**
Q：富蘭克林家屋頂上的避雷針用途爲何？
A：（C）引開閃電，避免房屋遭受損害。

**2**
Q：殖民時期，北美十三州的人民以何種方法傳遞訊息？
A：（D）以上皆是

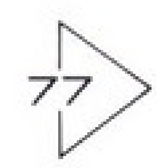
**3**
Q：富蘭克林與消防隊有何關係？
A：（B）他成立了當地的第一支消防隊

**4**
Q：富蘭克林對公立圖書館有何貢獻？
A：（A）他發明了借書證

**5**
Q：下列哪一項「東東」不是富蘭克林發明的？
A：（C）印刷機




PEPPER跟著富蘭克林走入了工作室中。富蘭克林正著手書寫一份時事論，以使整個完全脫軌的村莊能夠再度回復原狀。富蘭克林看到PEPPER走進後開口便問PEPPER有關LOCKJAW的事。PEPPER便把來去始末向富蘭克林完完整整的說了一遍。PEPPER要求富蘭克林向GERNERAL PUGH要回LOCKJAW。不料富蘭克林卻說他也沒有辦法要回LOCKJAW，因爲他的話對於GERNERAL PUGH是毫無影響力的。PEPPER又提出直接潛入Penn Mension要回LOCKJAW的主意，富蘭克林還是否決掉了。因爲在IMA身邊有著一堆的守衛。PEPPER想了一想後又告訴富蘭克林只要能夠渡過河流，她就有辦法可以救出LOCKJAW。富蘭克林回答PEPPER除非在他們的背後能夠擁有強大的後盾。PEPPER問富蘭克林是不是可能請求所有的



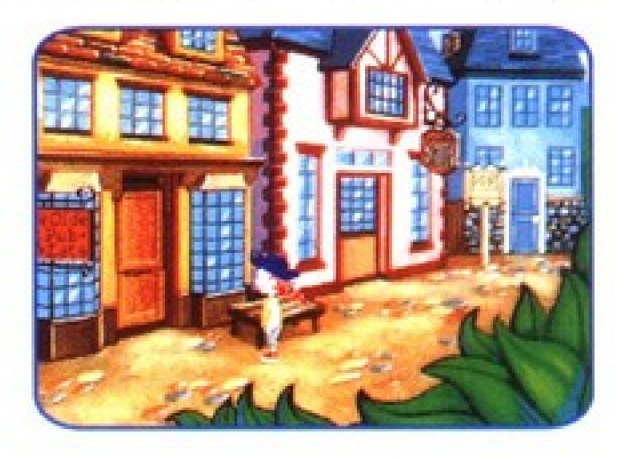
村民幫忙要回LOCKJAW？富蘭克林回答PEPPER說所有的村民不可能只爲了幫PEPPER討回一隻狗便全部集合起來，除非PEPPER能找到一件使全體村民同仇敵慨的事情來才可能。PEPPER聽了富蘭克林的話後想了一想倒是想到了一樣物品，那就是國王寄來通知GERNERAL PUGH有關印花稅的信件。



想想那GERNERAL PUGH一開始便搜刮了不少的錢在自己身上，結果這一項法令沒有通過，卻還遲遲不把錢還給所有的人。這件壞事應該能夠使所有人憤怒了吧！PEPPER把信件交給了富蘭克林，富蘭克林讀了信之後決定把這件事公諸於世，並且發起大規模的抗爭活動。富蘭克林決定將它做成一份傳單，於是馬上在書桌前振筆疾書，不一會兒一份傳單的草稿已經完成了，現在只要把它油印出來分發到所有人的手中就可以了。但是富蘭克林一回頭時猛然發現油印機的拉桿已經不見了！沒有了拉桿要如何印製文件呢？富蘭克林回過頭來對PEPPER說他排版時還需要一些時間，而油印機的拉桿卻不見了，他希望PEPPER能夠在他排版的這一段時間內把拉桿找回來，並且把油印機修復原狀。說完後富蘭克林便埋首在他的排版工作了，留下了PEPPER一個人在旁邊思考。拉桿？拉桿？（喂…想到那裡去了…現在可不是在撞球啊！）對了！剛剛在後院中拾起的那一根拉桿說不定就可以用。PEPPER連忙拿出了拉桿裝在油印機上。不大不小，剛剛好就是這根拉桿。PEPPER高興的向富蘭克林訴說這個好消息，正好富蘭克林排版的工作也告一段落了，於是PEPPER就看著富蘭克林的手一上一下的，一張一張的傳單一下子也已經有了一疊了。富蘭克林要PEPPER拿著這些傳單去村莊中分發給每一個村民，又特別交待多拿一些給郵局，如此一來那些偏遠地方的人士才能得知這個消息。




至於渡河的事等到PEPPER回來就可以有答案了。PEPPER拿起在油印機上剛剛出爐的傳單，走出了富蘭克林的家。PEPPER依照富蘭克林的交待把傳單交給了每一個人。所有的



人在看完了傳單後都是憤怒不已，然後便關上門開始準備抗爭的事情。PEPPER在送完了傳單後，也準備先回富蘭克林的家稍微休息一下，再問富蘭克林渡河的方法。沒有想到的是在現代世界的瘋狂FRED又啓動




了時光機，這一下又把PEPPER傳送到富蘭克林八十歲的年代去了。PEPPER在傳送完後定睛一看，四周只剩下了三個人在講話。聽他們的語調似乎正在爭辯著什麼事情。就在僵持不下之時，三個人其中一個轉個頭來詢問富蘭克林的意見，沒想到富蘭克林又睡著了，這下

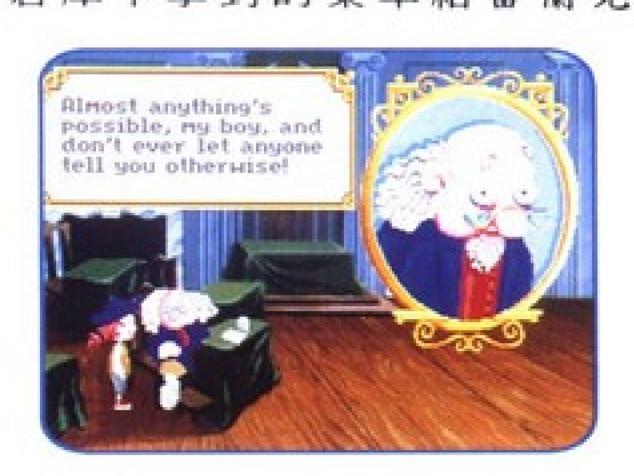


子三個人可沒轍了！（聰明的玩家應該知道這三個人是誰吧！？）眼看著富蘭克林已經睡了，只好無奈的吩咐PEPPER把富蘭克林送回家。PEPPER走

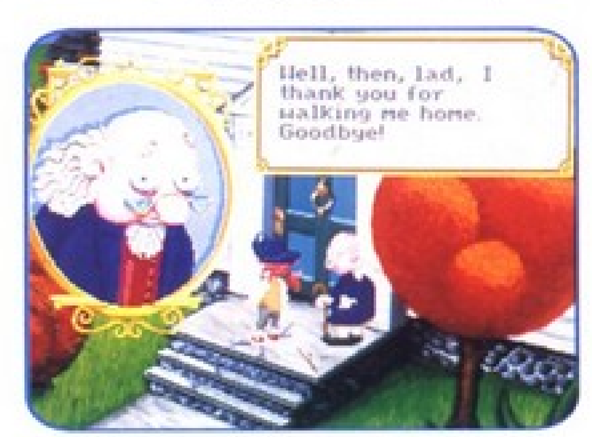



到了富蘭克林的身邊輕輕的叫醒了富蘭克林。富蘭克林在聽到PEPPER的叫喚後慢慢的由夢中醒來，就在富蘭克林挪動身子的時候一不小心，眼鏡跌落到地上去了，沒了眼鏡富蘭克林只好盲目的在地上尋找。最後還是找不到，只好託PEPPER幫他找一下。PEPPER走近富蘭克林身邊，一眼就看到富蘭克

林的眼鏡掉落在富蘭克林的座椅下，於是PEPPER拾起了眼鏡交給富蘭克林。就在富蘭克林戴上眼鏡的同時，富蘭克林的老毛病又犯了。但是畢竟是年紀大了，就連自己的藥放到那裡去都忘了，只好再次拜託PEPPER幫他找出藥來。PEPPER在富蘭克林的桌上翻來翻去，最後終於在一疊紙下面找到了藥草。（也可以直接拿在倉庫中拿到的藥草給富蘭克林。）PEPPER把藥草拿給了富蘭克林。富蘭克林吃了藥休息了一會兒之後覺得有些累了，便要求PEPPER送他回家。




PEPPER當然是很樂意的扶著富蘭克林走到了家門口。富蘭克林在身上東掏西掏就是找不到大門的鑰匙，便叫PEPPER看看在鑰匙孔中是不是插著一把鑰匙。PEPPER依富蘭克林的話往鑰匙孔一看，果然眞的有一把鑰匙插在鑰匙孔中。現在的問題是要如何把鑰匙由門內弄出來呢？PEPPER想了一下，在門前撿起一小段樹枝。然後用樹枝在孔中掏了掏。門內的鑰匙果然掉在地上。這時候富蘭克林一面問PEPPER要如何把門縫中的鑰匙拿出來，一面自言自語的訴說著他小時候曾經用風筝渡河的小把戲。PEPPER拿出了身上的馬蹄型磁鐵往門下一塞，門內的鑰匙便到手了。PEPPER幫富蘭克林開了門，在進門之前富蘭克林爲了感謝PEPPER的善心給了PEPPER一根巧克力棒棒糖，就在PEPPER伸手接過的時候，PEPPER又被傳送回1764年了。







**1** Q：富蘭克林在制憲大會中的角色爲何？
A：（C）他曾經親身參與制憲，並且具有相當大的貢獻

**2** Q：下列哪一項行爲會引起痛風？
A：（B）飲酒過量

**3** Q：富蘭克林發明下列哪一種「東東」？
A：（A）遠近視兩用的眼鏡


**4** Q：除了做實驗外，富蘭克林還曾經用風筝做過什麼事？
A：（D）他曾利用風筝穿越游泳池


**5** Q：富蘭克林爲什麼要戴狸貓皮做的帽子？
A：（C）他不想讓別人看見他的皮膚病



當PEPPER走進富蘭克林工作室的時候，富蘭克林交給PEPPER一只風筝，並且開始向PEPPER解釋一整個計劃：PEPPER先以富蘭克林小時候慣用的小把戲混進去大樓中尋找並且救LOCKJAW，再順便搜查有關的資料。而富蘭克林則開始帶人前往抗爭，只要PEPPER一開門便全部衝入，整個行動就可以完成。至於在河邊的那些守衛富蘭克林告訴PEPPER只要用食物就可以很輕易的把他們打發掉，再來一切就得全靠PEPPER自己本身的機智了。

在說完後富蘭克林又開始著手他的工作。來到了GOODY的點心店把巧克力和扇子交給



GOODY。只見GOODY滿懷感激的要回謝PEPPER，然後就拿了一些東西，進進出出、來來去去、東添西加的弄了一會兒，最後拿出了一些點心送給PEPPER。PEPPER接過點心後便匆忙的趕往河邊。在河邊見到了兩名嘴饞的守衛後，PEPPER依照富蘭克林的話把點心拿給守衛，只見那兩名守衛搶來搶去後來，互撞後昏倒在地上。現



在正是好時機，PEPPER拿出了風箏，然後跳入水中。風箏飄啊飄的終於來到了後院之中。想不到這邊的守衛還滿森嚴的，連後院之中都有人在守著。PEPPER小心翼翼的慢慢以樹木藏身混進了GERNERAL



PUGH的書房中。PEPPER在書房中找了一下，在桌上拿到了一隻筆和一個備忘錄，PEPPER仔細一看在備忘錄上好像有寫過什麼的痕跡，於是PEPPER拿起筆在備忘錄上來回輕輕的塗了幾次，上面出現了一組數字**5-30-75**。一時也不知道是什麼意思，先收下吧！

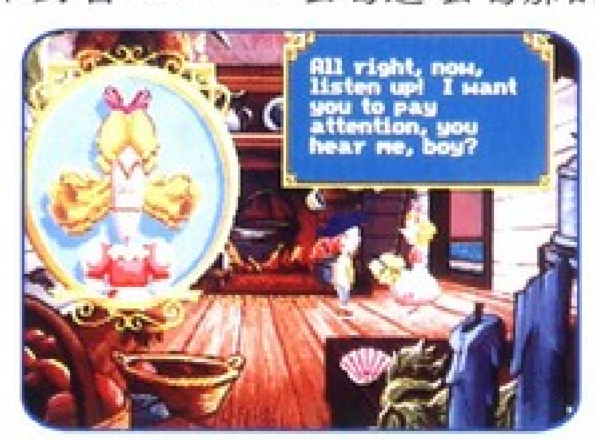
PEPPER繼續在書房中搜找，突然PEPPER翻開牆上的畫，找到了GERNERAL PUGH的秘密保險箱，上面是一個轉



盤型的鎖。該不會剛剛的那一組數字就是號碼吧？PEPPER大膽一試...果然没錯！保險箱應聲而開裡面所放的正是GERNERAL PUGH經年累月搜刮來的民




脂民膏。PEPPER把錢放在身上後再原封不動的把畫掛回去。然後走出了GERNERAL PUGH的書房。不知是運氣太差還是什麼，竟然才剛剛踏出房門就被捉到了，而且還被丟入了廚房中。接著就看到IMA走了進來對著PEPPER吆喝這吆喝那的




丟了一大堆的工作給PEPPER，不過誰理她啊！PEPPER觀察了一下四周的環境。在這個房間之中倒也有不少可以利用的東東，PEPPER先扯下放置在角落



的掃把的尾端。再拿起在下方桌上的扇子，以及火爐旁邊的手套，先使用手套再拿起熨斗，然後把IMA的衣服燙好，接下來把這一身〝IMA〞式服裝穿上，以扇子遮臉就可以避開守衛上二樓。上了二樓之後IMA便迫不及待的把〝IMA〞式服裝脫下，反正也不會有人上來，接下來只要再把LOCKJAW找出來就可以了。只是二樓的房間建得跟一座迷宮差不多，PEPPER只好逐一的一間一



間的找。（GERNERAL PUGH二樓住的人也未免太奇怪了吧！一大堆不相關的閒雜人等也都跑出來了。）最後PEPPER終於在二樓的最深處找到了IMA的房間。

PEPPER隔著門呼叫LOCKJAW，LOCKJAW聽到PEPPER的叫喚後連忙把藏在狗狗專用床裡的鑰匙由門縫下塞了出去，只是PEPPER還是搆不著。於是PEPPER再拿出磁鐵很輕易的就把鑰匙拿到手了。PEPPER趕緊用鑰匙打開了IMA房間的門，門才一打開，一道白影就撲了上來。LOCKJAW在看到了PEPPER之後更是又舔又蹭的。就在這感動的時刻PEPPER好像聽到了一些聲音，看來有人上樓了，還是趕緊下樓去吧！（在這裡有兩種方法可以過關：一種是畫地圖，也可以利用LOCKJAW的嗅覺。）來到了樓梯口，PEPPER和LOCKJAW先躲進了左方的一個衣櫃中偷



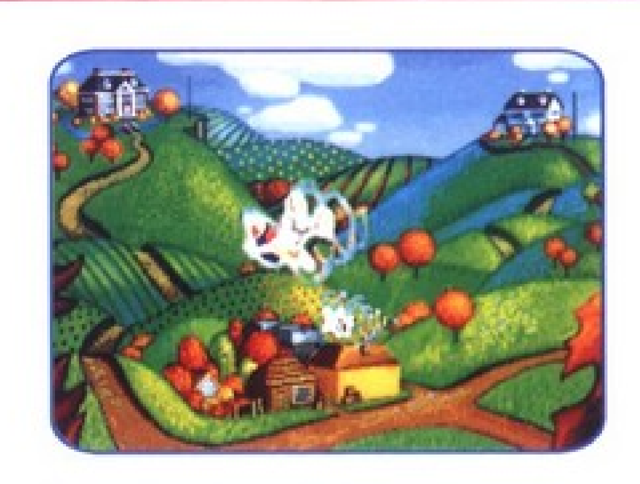
看樓下的情況。只見IMA和一名僕役走出了剛剛的房間，僕役的手中還提著一盆藍色的顏料，看來IMA又想重覆她那〝染狗〞的絕技（絕命？）了。就在僕役走到二樓樓梯口的時候，IMA又突然改變了主意，以防止顏料沾在她的床上。

就在僕役離去後，PEPPER心想這正是一個好機會，於是LOCKJAW下到樓梯的一半當誘餌，PEPPER趁著IMA正專心一意的在哄LOCKJAW的時候，一把將顏料倒了下去。也不知是不是天意，那一大盆的顏料不偏不倚正好砸在IMA的頭上，只見一會兒的功夫，IMA已經混身被染成藍色的了。IMA氣得大叫。GERNERAL PUGH和管家聽到了IMA悽慘的叫聲，連忙出來一看。GERNERAL PUGH一看到了IMA狼狽的樣子，立刻要管家把LOCKJAW捉起來，但是管家卻怕得一步一步的慢慢往上走，LOCKJAW趁這個機會咬了管家一口。管家一腳沒踏穩，也跟著摔下樓梯去了。GERNERAL PUGH於是親自出馬，PEPPER一路衝下樓梯，一把捉起GERNERAL PUGH的假髮往上一丟，GERNERAL PUGH急著取回假髮也忘了自己身在樓梯上，高高一跳的結果假髮是接到了，但是人也一起滾下了樓梯。

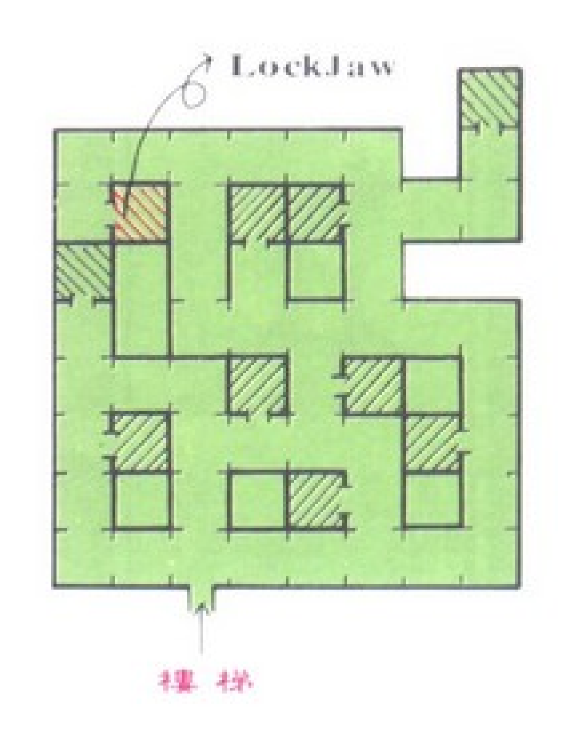
就在整個人眼冒金星的時候，傳來了一陣的敲門聲，看來是富蘭克林到了。PEPPER走下樓梯打開了大門，一票村民紛紛湧入了大廳之中。沒想到GERNERAL PUGH卻死也不




肯認帳，還說富蘭克林「頭殼壞去」。富蘭克林轉身向PEPPER詢問是不是有查到什麼證據？PEPPER取出了保險箱中的



那一袋金幣交給了富蘭克林。這一下子罪證確鑿，GERNERAL PUGH 眞的是百口莫辯了。終於GERNERAL PUGH一家子被趕出了費城，村子的和平再度來臨，就在村民們感謝PEPPER的時候，PEPPER忽然覺得身體一輕，又不知道被傳送到什麼地方去了.....。







**1**
Q：殖民時期，人們用什麼方法來對付跳蚤？
A：（A）任何防蟲藥劑，包括塗抹焦油在身上。

**2**
Q：下列哪一位作曲家曾爲美國譜過曲子？
A：（C）莫札特

**3**
Q：殖民時期，人們如何烹調肉類製品？
A：（B）放在鍋中，以大火烹煮。

**4**
Q：殖民時期，藍色的染料是由何種物品提煉而成？
A：（D）豌豆科植物或小藍莓

**5**
Q：何謂「苛捐雜稅」？
A：（C）不顧人民權益即強制徵收的稅款

*The End*




(上)

/GUDERIAN




話說袁術得到傳國玉璽，正要到河北投靠袁紹。寄人籬下的劉備正欲有所作為，因此向獻帝稟明願意挺身討伐袁術逆賊，於是曹操派遣了朱靈、路昭二將與劉備同行。一出皇宮，好兄弟關羽、張飛立刻前來加入，如此便揭開了吞食天地II的序幕。




## 一、徐州城

劉備心想，目前只有自己智力最高，只好任命自己為軍師。心想要討伐袁術光靠目前的武器防具實在不夠看，先到武器店看看。這眞是奇怪的地方，防禦力低的頭帶竟可賣到111元，買皮帽還有剩呢！可惜錢不多，無法買齊皮帽。反正路昭、朱靈不是自己人，馬馬虎虎啦！關羽跟張飛可要好好照顧，可惜沒什麼好武器。到處逛逛，找人聊聊，唉！大家說的多是有關袁術的事，沒人說那裡可以發財（要有賭場就好了）。

看到兩棵樹之間有點可疑，去檢查一下發現了一支銅槍，威力可比木槍強一倍，正好給張飛用。雖然有訓練所，但訓練一次要400元，坑人啊！只好放棄，等有錢再說。逛完道具店後便決定出城去殺敵了。




走過森林，經過一陣廝殺之後，看到一個東北方山岳中的洞窟，找到銅劍等武器防具，正好可以派上用場，多餘的可以拿回徐州城去賣。出了洞窟朝北走發現一個村莊，不過卻無人在，也許以後有機會再來。




再往北走靠近海邊時突然一隊兵馬殺來，原來是袁術的部下袁胤、李豐及陳蘭等三個無用的傢伙，不過卻是提昇我們等級的最佳活靶。擺平這幾個「肉腳」後，便回徐州城作些買賣，順便補充體力。

### 徐州城東北方洞窟

入口 →

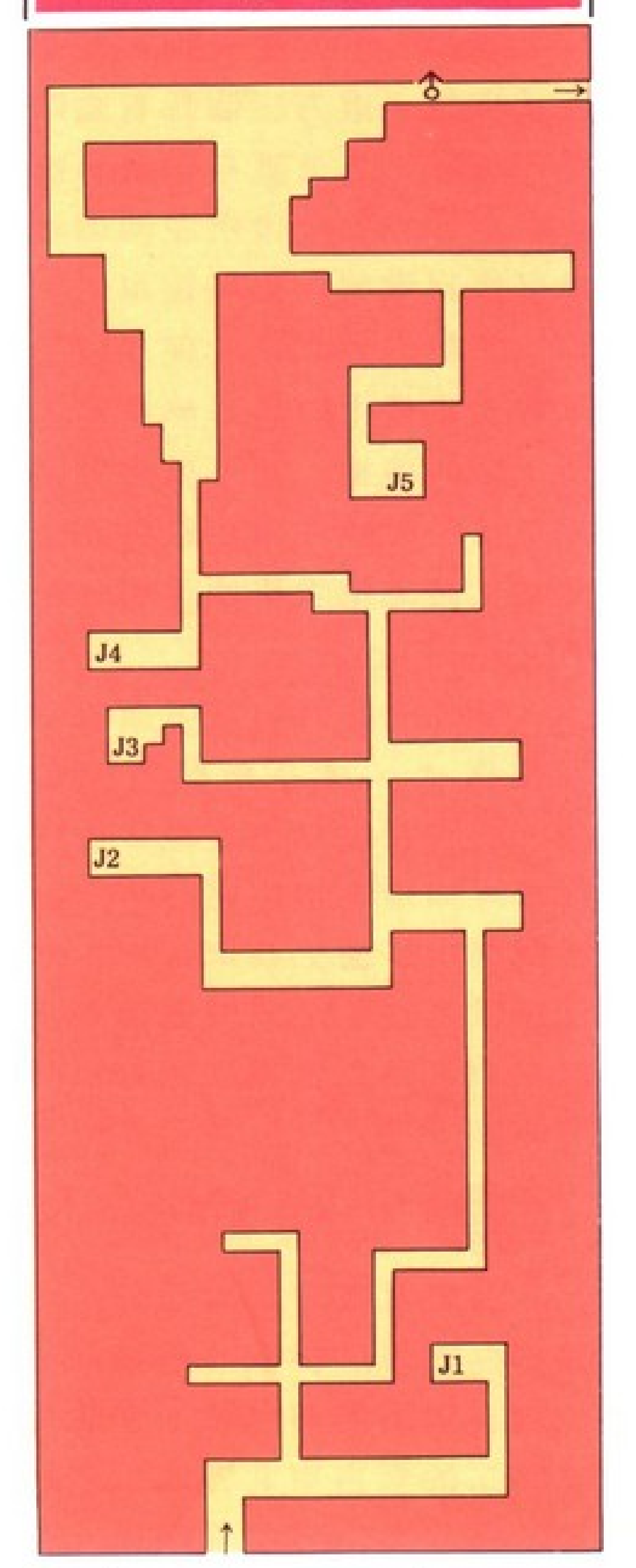
J1　J3　J4　J5　J6　J7　J8

| | | |
|---|---|---|
| J1 錢 | J4 銅劍 | J7 皮帽 |
| J2 錢 | J5 地圖 | J8 皮盾 |
| J3 皮甲 | J6 招魂丹 | |

## 三、袁術的洞窟

向東走出徐州城會碰到許多山脈，往南走一直到海邊再往東走，又有一群送死的傢伙，三兩下就把紀靈、梁剛、梁紀給解決了。向北走就可以到達一個洞窟，好東西是不少，但最重要的是袁術在出口前出現。袁術的部下紀靈、樂就、雷薄、張勳看來聲勢浩大，但不堪一擊，兩三下就料理掉了，這下可以凱旋回徐州城了。

袁術洞窟（徐州東方）




| | | |
|---|---|---|
| J1 錢 | J3 皮帽 | J5 赤心丹 |
| J2 赤心丹 | J4 皮甲 | 袁術 |

## 四、徐州城

一回徐州任務達成，路昭及朱靈會自動脫隊，所以在進城前把他們身上的裝備剝光，以免資敵。

一入城門，陳登來通報，曹操已聽從荀彧之計派車冑來殺害劉備，好傢伙！不急，先把身上多餘物品賣掉再去找他。車冑雖強還是死在劉、關、張三人之手，又添了一個刀下亡魂罷了。自百姓口中得知打敗袁術的那個洞窟就是往河北的渡口，如今曹操既不能容我，只有考慮投靠袁紹了。幸經陳登提醒鄭玄與袁紹交誼匪淺，只要有他的信，袁紹一定收留，因此待陳登加入便一起去鄭玄的家。

## 五、鄭玄的家

可是一出城門，狡猾的曹操看奸計未成，親自帶許褚、典韋、張遼、荀彧前來，敵眾我寡不得已只有撤退了。

但關羽被曹軍截住無法歸隊，而張飛也在亂軍之中失散了。沒辦法只有硬頭皮向東北方的村莊前進，幸好鄭玄幫忙寫了封介紹信交給劉備，現在只有快去河北了。出了原來殺死袁術的洞窟之後，就可往北走到渡口搭船了。

## 六、冀州城

渡過黃河登陸後向北走，有個小村莊，雖然有住屋但卻不見其他人，再向北走有個山寨，不過也沒有人。沿山向東走在山谷中發現一村莊，雖然沒人在家，但向北則可到達冀州城。

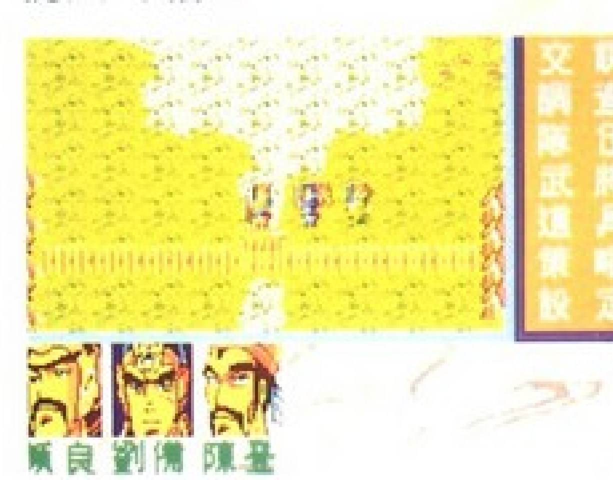
見了袁紹，袁紹爲報殺弟之仇欲斬劉備，趕快拿出鄭玄的信，袁紹看後終於接納劉備。但因袁軍正在白馬與曹操對峙，於是袁紹派顏良跟隨劉備去攻打曹操。先出皇宮城逛逛，結果在皇宮左上角找到鱗盾，反正到處找找總有益無害。出了冀州城前往白馬寨之前先練練功，據說白馬寨有三關，守將不好惹，可在渡口北方有住屋的村莊附近走走，提升了等級再去白馬寨比較穩當。

## 七、白馬寨

坐船來到白馬寨，下船後向南走到第一個寨，守將爲魏續、宋憲及呂虔。雖然打敗他們，我方也損失不少兵力，最好先回河北的村莊補充體力，再回來攻第二個寨。

第二個寨由樂進、于禁、程昱、李典防守，其中程昱智力 225，要先將他打倒比較安全。

第三個寨是由謎大將防守，一上去顏良就被斬死，所以攻第三寨前先將顏良的裝備拿光，尤其是他的鐵槍（攻擊力 40），否則平白損失好東西就太可惜了。




果然一上場顏良就被砍死，劉備敗走冀州，袁紹懷疑斬顏良的人是關羽，欲殺劉備，幸經劉備辯白後再派文醜前去報仇。沒想到文醜也是不堪一擊，但劉備已認出那人原

來眞的是關羽。這下袁紹眞的要殺劉備，幸賴劉備機智對答如流才使袁紹回心轉意不殺他，於是劉備修書予陳震帶去給關羽勸他到河北共謀大計。關羽和皇嫂商量後便欲北返，但曹操卻避不見面。

## 八、過五關斬六將

關羽出了居所，在城西樹林缺口中找到銅刀，跨上赤兔馬便護送皇嫂出城。守城人雖不放行，但大罵之下便立刻閃開，得以順利出城。

離開宛城向東有個村莊，莊主是胡華，他的家如同免費的旅店可供關羽補充體力。他有個兒子胡班在滎陽太守王植部下做事，胡華取出一信交予關羽，望其轉交他的兒子，關羽自然答應。出了胡華的家向南到達東嶺關，守將孔秀三兩下就完蛋了。這裡和宛城一樣，商店都關門暫不營業，要補充體力只有回胡華家了。

第二關洛陽關守將韓福不知好歹，也死於刀下。



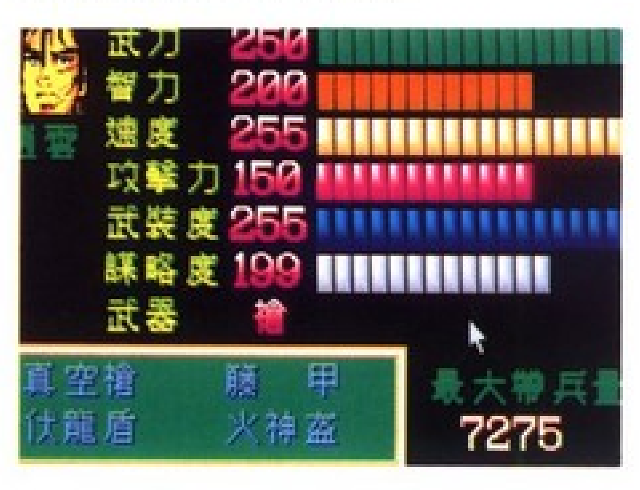

第三關沂水關守將卞喜設宴款待關羽，幸好沒上當喝他的酒，否則……三兩下也把他砍了。到滎水關前可先向右走到洛陽，竟然無人阻擋！訓練所正好用來升級，在道具店右上方的大房子上方樹林中可以找到銅甲。




休息後向第四關滎水關推進，胡班出來迎接，將胡華的信交給他就可逃過一劫。然後向渭水關進發，打敗秦琪便可出關。向北走到渡口上船便可到河北。到了河北夏侯惇趕來，正危急之間曹操遣人放行，便趕快到有住屋的村莊休息去。

## 九、古城會

進了村莊得知北山有周倉盤據，且有強人佔據。於是先向北到北山寨討伐周倉，獲勝後將周倉收爲部下。再向東一直走到古城去，原來佔住古城的竟是張飛。正好蔡陽來攻，張飛要關羽斬蔡陽，以表示與曹操毫無瓜葛。三兩下殺了蔡陽之後，兄弟終於和好，而且趙雲也加入了隊伍。




在古城西方湖右岸樹林中找到銅盔，休息之後，大夥兒決定去冀州城找劉備。在冀州城南方峽谷中的村莊中遇到關定，於是關定派其次子關平隨侍關羽，並派關平去找劉備。

## 十、冀州城

關平見了劉備說明清楚，但劉備不知如何逃出冀州，關平乃勸其謁見袁紹訴說欲往荆州說服劉表共同抗曹。袁紹聞後大喜，但被郭圖及田豐識破而追擊劉備，幸好將士用命把他們擊退，這才能到關平家和兄弟相會，一起動身往荆州去，離開前關定將關平給關羽當義子，關平武力上升至200。




## 一、荆州城

劉表正和劉備談話，突然士兵來報，東方三個縣有盜賊盤據叛亂，劉備就自告奮勇前去平定。在城中役所左側樹林中可找到鐵劍，出城往東走，第一個縣的敵人是黃邵，由於趙雲及張飛用的是文醜及顏良留下來的鐵槍，兩下就把他們擺平了。繼續往東走就可碰上何儀，發動總攻擊便可解決他們。

自村民處得知東方還有個縣被張武、陳孫兩個將領盤據，前去打敗他們之後，自村民那兒知道孔明住在北方的山谷樹林中。前去找軍師吧！然而卻沒人在家，只有返回荆州城。劉表派劉備屯駐新野以防曹軍南下。

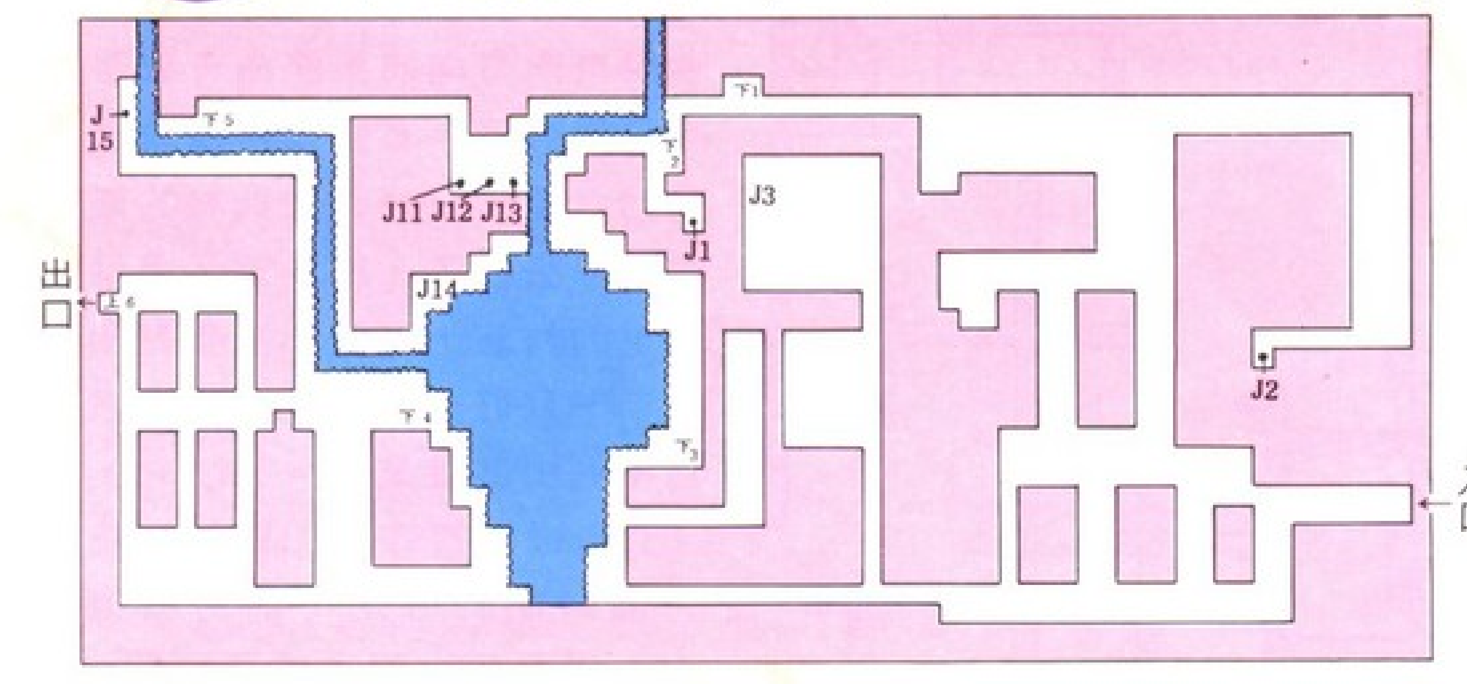
## 二、新野城

出荆州城向北沿河走，可見到向西岸的橋樑，過橋向西到尚在建築的新野城。在此地未完工的皇宮東北方河水東北岸的獨立樹上方發現鐵甲。視察一下工地後出城，突然劉琦跑來說劉表病危，只好快些趕

回荊州城。

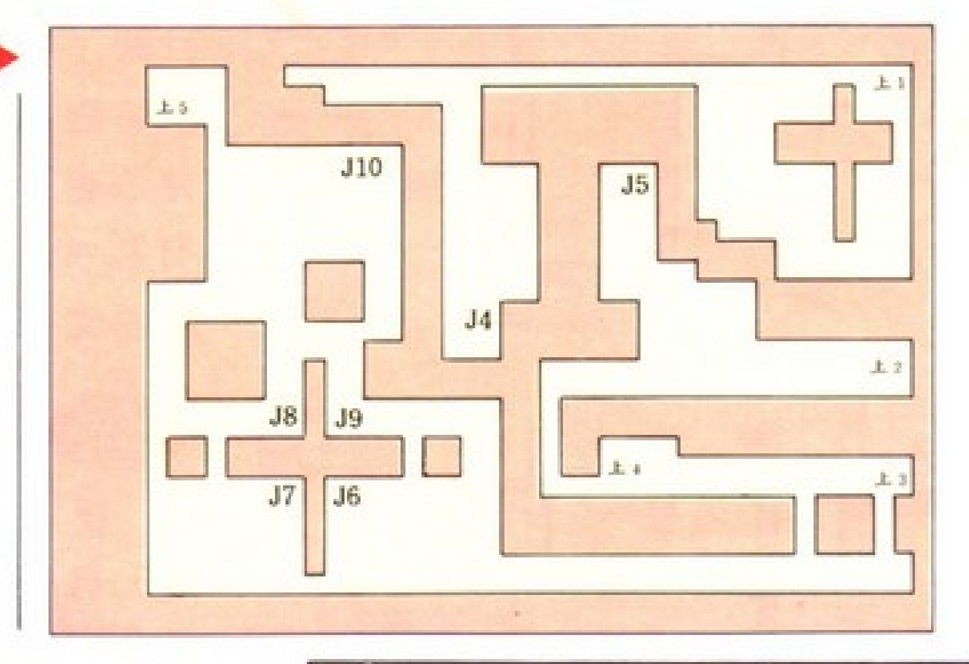
## 三、水鏡先生

### 荊州城皇宮西側密道




▲上層

下層▶




| | |
|---|---|
| J1 錢 | J9 銅劍 |
| J2 赤心丹 | J10 錢 |
| J3 赤心丹 | J11 銅槍 |
| J4 錢 | J12 銅劍 |
| J5 赤心丹 | J13 銅斧 |
| J6 錢 | J14 錢 |
| J7 會心丹 | J15 銅甲 |
| J8 鱗盾 | |

回到荊州探視劉表，劉表已病得無法起床，欲將荊州交付劉備，但劉備不肯。伊籍跑來告知蔡瑁埋伏宮外欲殺劉備，便提議劉備等人從宮殿左側密門逃出。

經過一個兩層的洞窟之後，終於可以渡過檀溪，過橋往西就到了水鏡先生的家。和水鏡談話才知臥龍爲諸葛孔明、鳳雛乃龐統。於是趕忙前往孔明家。




## 四、三顧茅廬

到了孔明家，只見童子說孔明已出門，無奈只有回新野去。突然探子來報曹操大軍已殺至博望坡而來，立刻點兵迎戰。出新野城向西南的山谷前進，沿途可找到各種寶箱，終於碰到曹軍先鋒的呂曠、呂翔。當然這些降將只有三腳貓的功夫，一下子就料理掉了，回新野城吧！

回到宮殿中有童子來報說諸葛先生已回家，趕快起身去拜訪吧！沒想到竟然是諸葛均在家，看來只好再回新野了。回到新野再出城，諸葛均就跑來說孔明昨夜就回來了，只好再跑一趟了。孔明正在睡覺，千萬不要叫醒他，等他自己醒來，於是孔明加入劉備，而一齊回新野去。

## 五、決戰博望坡

回到新野，探子來報曹仁大軍已至博望坡，孔明派遣關羽、張飛、關平去埋伏，周倉留守城內。而自己和趙雲一起前去博望坡迎敵，在孔明的計策下大破曹仁、于禁及李典的大軍。由於往襄陽的山路被巨石堵住，只得返回新野城。

### 博望坡

J1
J2
J3
J
J
往襄陽

J1 錢
J2 錢
J3 銅盔

# 赤壁之戰

## 一、江夏城

回到新野，有人通報劉表病危，因此劉備只好趕忙回荊州去探視。但此時又有探子報曹操大軍已至襄陽，劉備只好

再返回新野和孔明商議對策。孔明勸他取荊州，但劉備不肯辜負劉表，因此只得至江夏和劉琦共同抗曹，江夏在荊州南方，在住屋左側房子西方樹林中可找到鐵槍供趙雲或張飛使用。但是劉琦身體也不好，最後劉備終於答應暫時當荊州牧，但荊州及新野已讓蔡氏兄弟佔據。要抗曹只有聯絡東吳，但所有船隻都被蔡瑁所奪，不打敗他不行。便立刻啓程進攻新野。

## 二、新野荊州之戰

孔明攻下新野之後，發現宮殿中有人救了魯肅，他應允將魯肅帶至江夏，那我們只好回江夏了。魯肅願意一同返東吳勸孫權共同抗曹，但無船可歸，只有攻下荊州取船一途了。蔡中、蔡和兄弟根本不是對手，打敗之後進入荊州城，找到了船隻便可回江夏。見到魯肅即加入隊伍出發往東吳柴桑城去了。

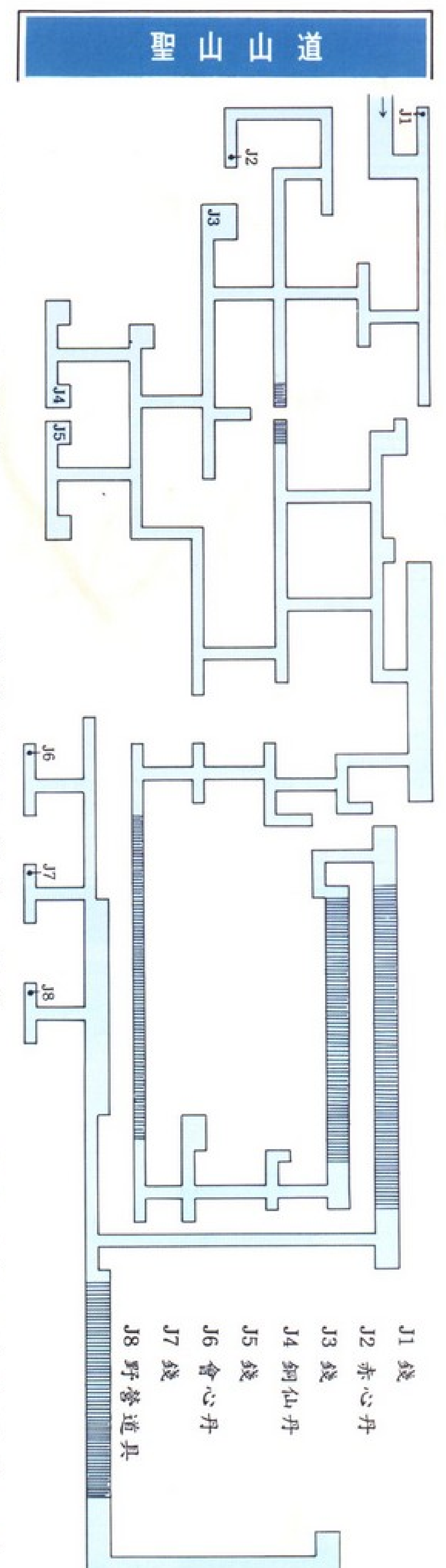
## 三、柴桑城

城中有個老人似乎知道製作火藥的方法，在他右方的獨立樹上方可找到老樹枝，是火藥的原料之一。進入皇宮，衆大臣皆主張投降，但孫權聽了孔明分析後決定聯合抗曹。但孔明必須解決三大難題才能起兵：一是通往襄陽城路上之巨石；二是缺百萬支箭；三爲風向不對，無法實施火攻。

聽說東方有人能操縱風向，只好向東出發了。

## 四、借東風

在柴桑城東方繞過一個大山，在丘陵及森林之間可找到一個村莊，但大多數人都不認爲可以操縱風向，只有一位長者說東南方向的某座島（就是今日的台灣）有個懂得操縱風向的女巫。只好回柴桑城的碼頭搭船去找了。終於到了這個島上的村莊，可是女巫到聖山去了，只好出村向北方走，看到一個山窪就是了。




經過極複雜的山路後到達一個封閉的谷地，前方有個人，但偏偏出現了蛇群攻擊，打敗了蛇群救出女巫。於是爲了答謝孔明，她送給孔明一本祕法書，可以控制風向，但只有孔明可以使用。拿到之後快點趕回柴桑城。

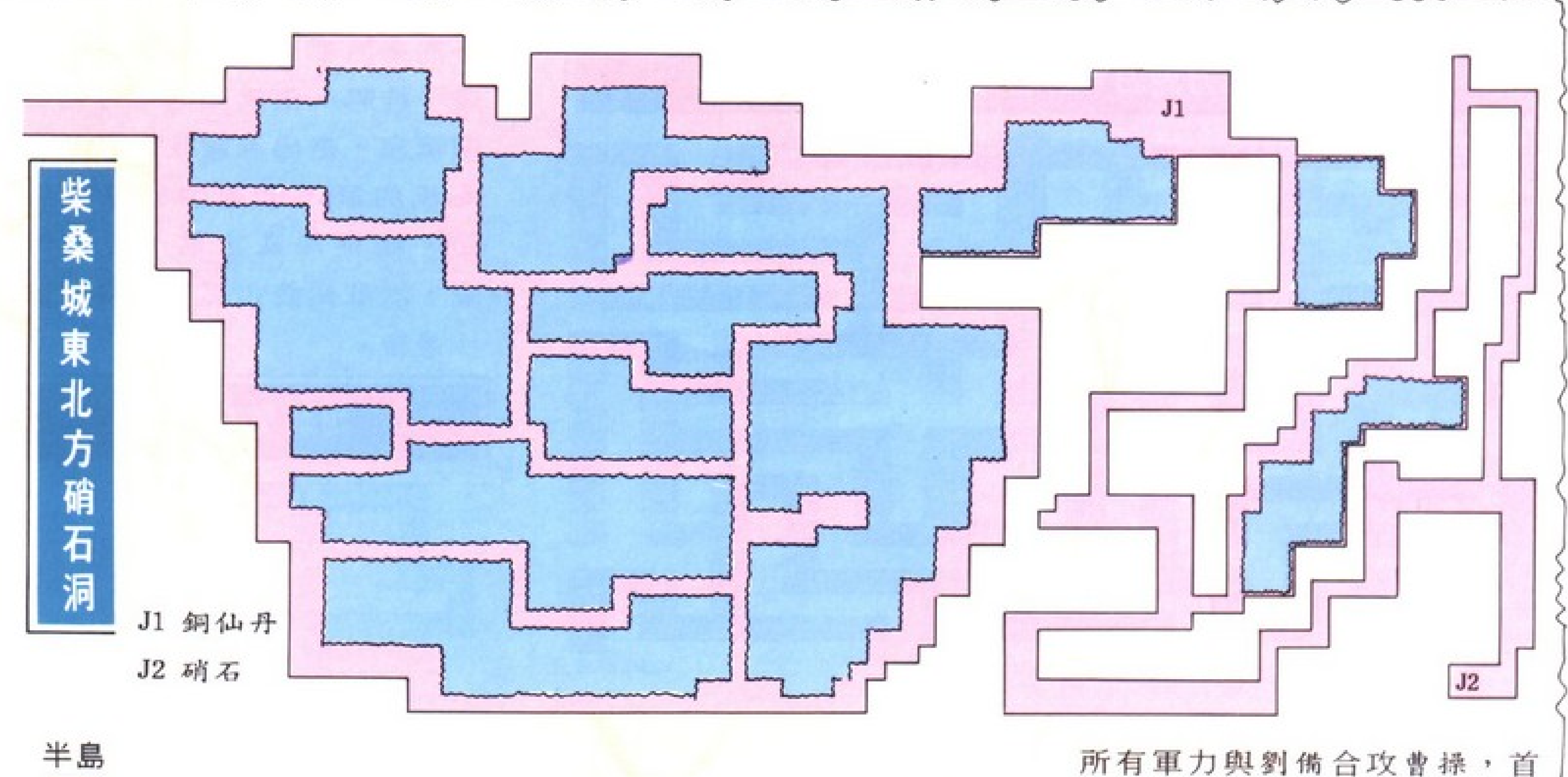
## 五、襄陽之戰

要進攻襄陽一定要有火藥，目前尚缺硝石，可出城往東北方島上（須過橋）的洞窟中尋找。找到後回柴桑城連同老樹枝交給城中一棵獨立樹下的老人便會得到火藥，如此就可向襄陽前進。

出城後向北至渡口搭船回江夏，向北回新野再向博望坡進發，利用火藥炸開巨石就可通往襄陽了。最好在等級練到21級再進攻。打敗蔡瑁取得襄陽，在城內右上角房屋內可得到百萬之箭及一些武器防具，出屋往北方樹林西側靠河靠邊可獲得鐵盔，然後回柴桑城。

## 六、連環計

回到柴桑城見到孫權告知三大難題之道，但卻須龐統獻連環計於曹操，才能火燒赤壁。只好出柴桑城來找龐統，有人說只有水鏡先生知道龐統去處。那就至渡口搭船回江






夏，再去找水鏡先生問問。來到荊州西方過橋的村莊，水鏡先生說龐統已到江東去了。好吧！再回柴桑城看看，城內居民說柴桑城南方有個湖泊，風景優美，也許龐統在那兒也說不定。

來到湖泊的一個半島的尖端樹林中，衆人開始遊湖，（這可不是日月潭！）大概可以搭船找到龐統吧！經過一連串的水路後終於到了半島的對岸，登陸沿湖邊向西走就可以到達平原上龐統的家。見了龐統，說明來意，龐統爽快答應，那我們就可以循原路回柴桑城了。



## 七 曹操敗走華容道

回到柴桑，孫權發動東吳所有軍力與劉備合攻曹操，首役因孔明使用祕法書燒得曹軍面目全非，曹操只得逃走。周瑜追上去，但仍未能截住，曹操棄船上岸，路上遭遇趙雲、張飛的攔截，幸好有張遼、許褚、徐晃等人前來救援，但仍在華容道被關羽截住，曹操動之以情，結果關羽放他逃走，造成了天下無法統一之局。

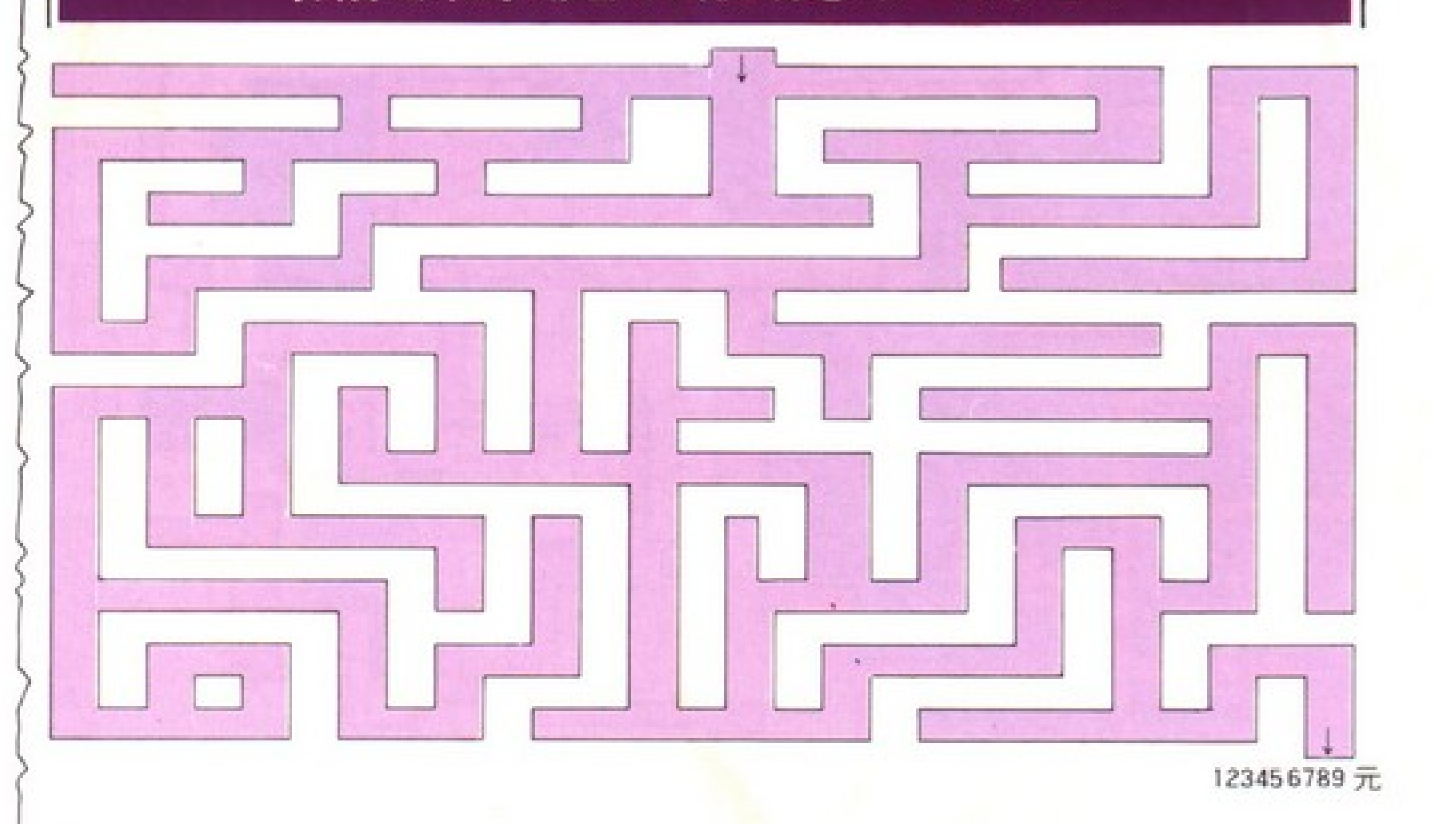



## 一 荊州城

陽、彝陵及南城等城，周瑜出兵襲取卻敗於曹仁，這正是平定荊州的好機會，所以孔明又率軍前往荊州城。

守將陳矯兵力雖多，還不是我們的對手，打敗陳矯可得進出襄陽城的兵符，根據市民的說法，兵符是藏在宮殿的御座前面。去襄陽之前先回新野，伊籍會參加部隊，而新野城也在陳宮監督下略具規模

### 彝陵城東方湖泊（到處有急流，要小心）




了。出博望坡，襄陽就在望了。

## 二、襄陽城

持兵符了進襄陽之後，不料仍然被夏侯惇所發現，一陣砍殺把這個有勇無謀的傢伙打敗了。聽說要往彝陵必須在襄陽城西南方的碼頭搭船才行，沒辦法只有出城沿河邊朝西南方走，終於看到碼頭，趕快上船吧！

## 三、彝陵城

出了渡口，沿馬路一直南下就可以到達彝陵城，守將曹昂及牛金也沒有謀士輔助，三兩下就完蛋了。城中有兩個小島，較南邊島的獨立樹旁可找到鐵盾。聽居民說南城在此城東方，好吧！出城去吧！在往東的湖泊有個半島，渡過有急流的水路，可到達島上，那兒




有 123456789 元的錢。（哇！發財囉！）

## 四、南城

出彝陵城往東北方山谷中出現一個險要的城就是南城，曹仁及曹洪被打敗後就向北逃往樊城，但呂布突然出現，將他們打敗並且佔據樊城。在南城守門兵士右邊樹林可以找到閃電劍，要想前進必須攻下樊城，只有向樊城進攻。然而根本不是呂布的對手，連策略都不能用，苗頭不對趕快撤回南城。

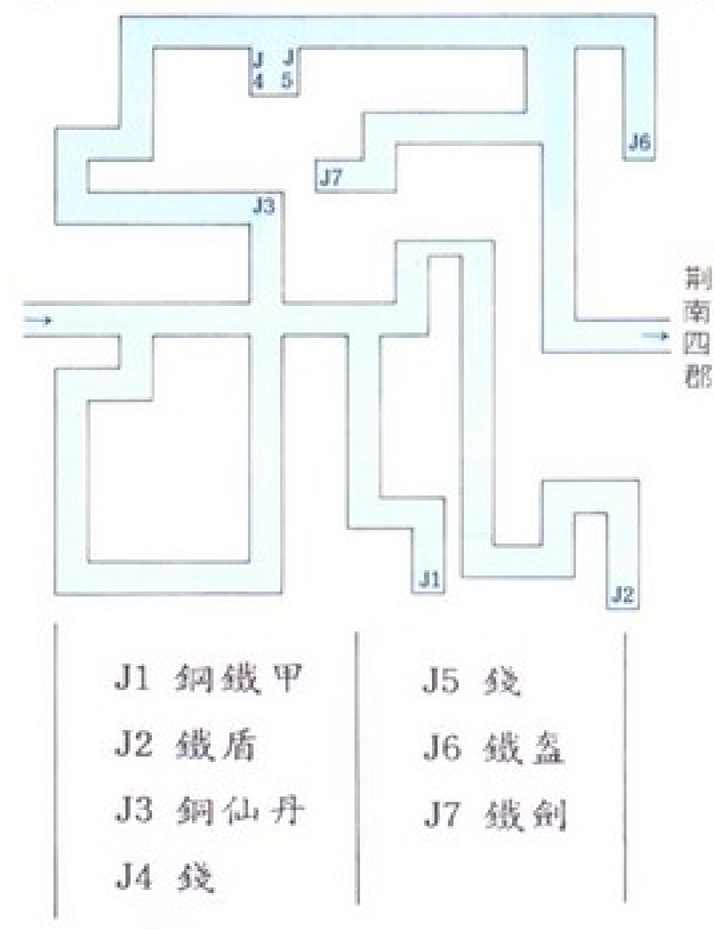
在城內東北角有個童子帶我們去見龐統，龐統交給關羽一個錦囊，要他在和呂布對陣時打開使用，自能獲勝，那麼再向樊城出發吧！

## 五、樊城

一到樊城，關羽使用錦囊要呂布和他單挑，結果呂布被騙出城，因此才能瓦解呂布等人，進入樊城。在編成所右邊的五棵獨立樹的右邊三棵中間可以找到鋼鐵槍。

聽居民說，東方的洞窟就是馬良、馬謖的家，再過去就是荊南四郡：武陵、長沙、零陵、桂陽。出樊城向東可見一個洞窟，走出洞窟就是馬良、馬謖的家，必須由伊籍去拜訪。聽從馬良之言，先取零陵，次取武陵，然後桂陽，長沙最後。

### 樊城東方洞窟




## 六、零陵城

由馬良的家向東南方走去，會發現一個城寨，守將刑道榮及劉延不是對手。再往南就是零陵城，將守將劉度、刑道榮及劉延簡單的打發掉後進城。

在宮殿右側靠城牆的樹林凹處可找到鋼鐵刀，聽居民說桂陽城在本城西南方，先去攻桂陽吧！

## 七、桂陽城

出了零陵城，欲往桂陽進發，但西南方的道路被山岳阻隔，只好向上繞過城寨，再向山岳旁走西南再轉東南，就可看到個小村莊。居民說桂陽城在村子的東南，好吧，前進！

一到樊陽城，見守將鮑龍

和陳應一起來送死。進城後趙範前來表示本欲投降，請孔明單獨入宮接受款待。不料竟設下埋伏，欲聯合鮑龍及陳應殺害孔明，幸好呂布前來保護，孔明才不致遇害。因此孔明答應呂布留守桂陽，種下了他日禍根。

在住屋上方房子右側樹林發現鋼鐵甲，聽居民說武陵在桂陽西方，且有小村落可供打探消息，便趕快出城。

## 八、武陵城

出了桂陽向西走，會先到達一個小村莊，得知武陵城從事鞏志，因與城主金旋不合，隱居在海岬處。由於武陵城壕溝既寬又深，沒有內應是進不去的，只好去找鞏志了。

向武陵城南方走到海岬最尖端處便可找到鞏志，由鞏志作內應將金旋騙出城來。在役所北方靠近河岸的樹林凹處可以找到鋼鐵盾，剩下來只有長沙城了。將武陵交給鞏志留守後便出發了。

## 九、長沙城

出武陵向西而行，首先發現一個村落，有住屋可以補充體力。再向西北走則是長沙城，城門口有位老將黃忠挑戰關羽，打了兩回合便撤退了。再次攻打，韓玄率領黃忠、魏延、韓浩及楊齡應戰，但被孔明打敗。

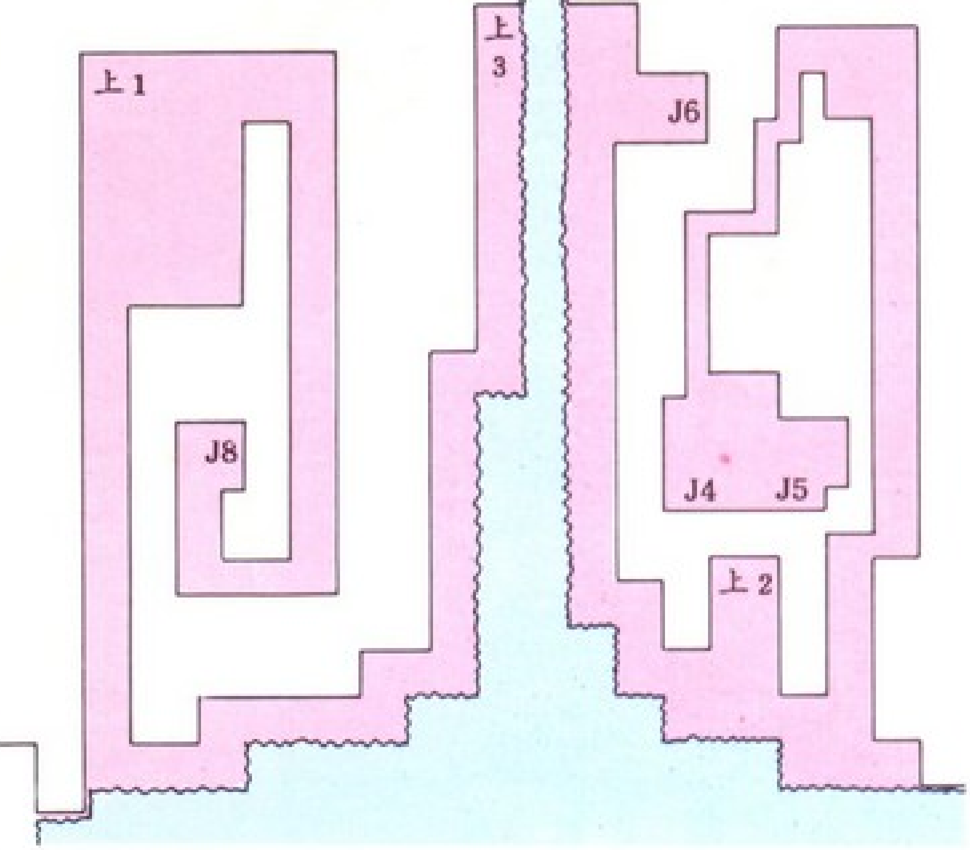
一進城門就見到魏延前來投靠，在武器店上方樹林凹處可以找到赤龍劍。如何才能也使黃忠加入呢？原來黃忠住在城內東側的房屋內，和他交談後才知要有養由弓才肯加入。

聽居民說長沙城四方有個洞窟裡面寶物不少，去那裡找找看吧！中間有個大湖要繞過去，洞窟共分爲兩層。找到養由弓，回到長沙城的黃忠家，黃忠便會加入隊伍，這下可以去找馬良、馬謖要他們加入了。

**長沙城西方洞窟**

第一層
- J1 銅弓
- J2 錢
- J3 銅仙丹
- J7 養由弓

第二層
- J4 閃電劍
- J5 銅仙丹
- J6 錢
- J8 鐵盔




黃忠



## 十、呂布謀反

回到馬良的家，正高興時，探子來報告呂布在桂陽謀反，眞可恨！只有回去討伐他了。奪回桂陽後稍事休息，呂布已逃回零陵去，快點追上去消滅他。

在零陵城北方城寨中，大破了呂布及原先的一些敗將後便可攻打零陵城了。零陵城守將中以張濟的智力較高，先將他消滅便較安心。打敗呂布之後，荊州南部完全平定，可以去找馬良兄弟了，沒想到他們已經回新野去了。好吧！回去向劉備報告平定荊南的經過。

呂布



劉備



**下期待續**

# 襲捲壯烈七月




繼完美將軍，失落海軍上將後，QQP再度推出一超強戰略遊戲，在全面中文化訊息戰備之下，電腦戰略世界是否會為之改觀？戰略遊戲是否從此成為市場主流呢？

## 中英文雙語版本








台灣、中國大陸地圖場景難易度達九級，

新手免驚高強人工智慧，挑戰高手

一至三的人類或電腦對弈海陸空22種

武力戰鬥模式支援魔電／戰役編輯功能

戰役玩法／特殊戰鬥畫面創新地球式搜

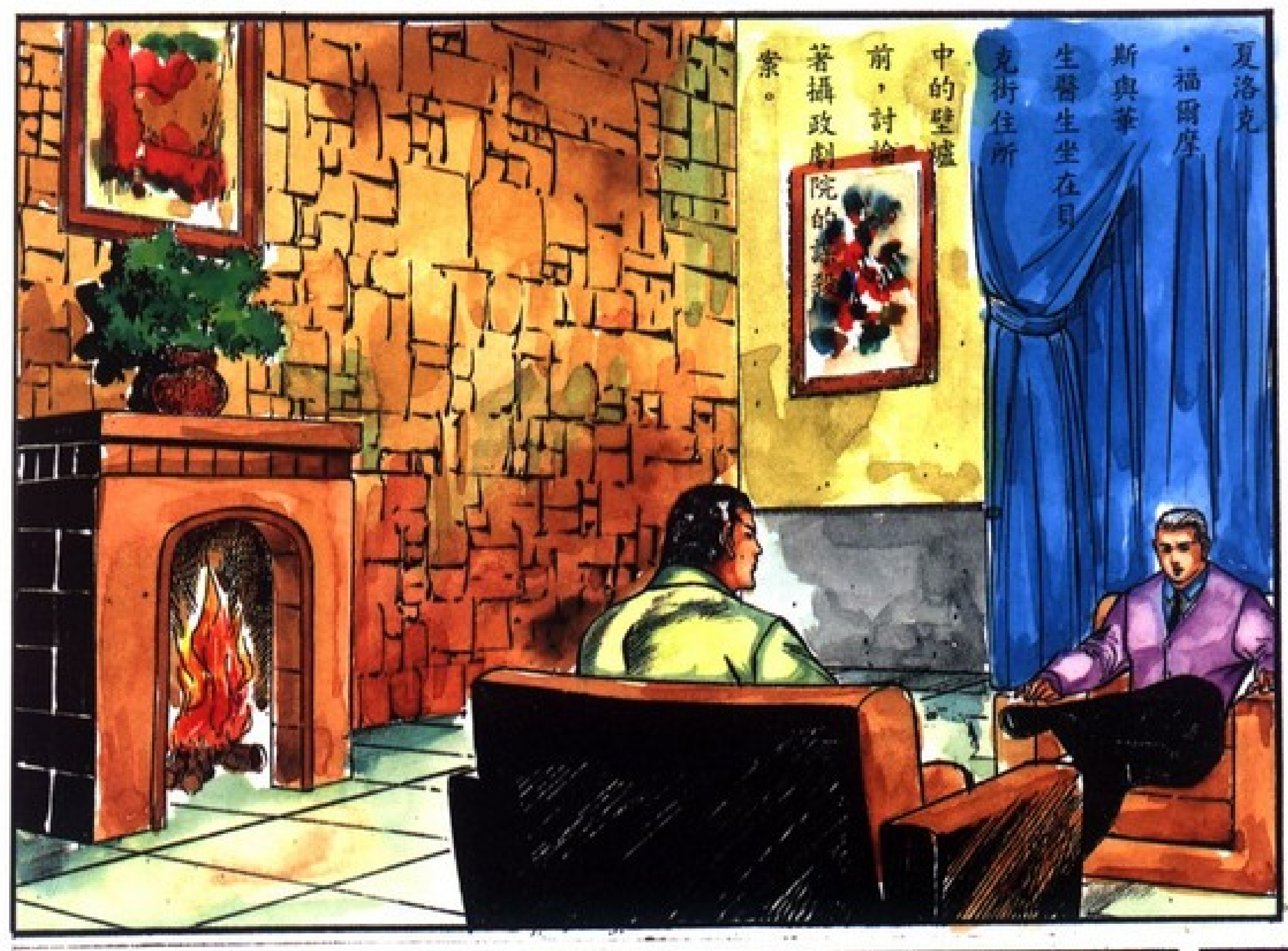
尋功能20個以上戰場地圖人性化得分系統



獨家代理




福爾摩斯探案
陳卓球畫



















你還記起莎莉化妝間那束玫瑰花嗎？它的品種相當特別，並不是隨便可買到，剛才那位小孩男對倫敦的大街小巷都非常熟悉……

所以我委託他幫我調查這束玫瑰花的出處，相信很快就能水落石出，現在我們去拜訪莎莉的香居吧！



莎菈的寓所位於倫敦西郊，與大多數單身公寓一樣，一大堆人擠在窄小的空間裏，每天從事著規律且單調的生活。






福爾摩斯繞著房間仔細的查看著，接著拿起放在房間角落的一把雨傘，當福爾摩斯將它撐開時，從傘裏掉出了一把鑰匙。

啊……為什麼你總是像狗一樣，順利地找到獵物！？










這堆衣物中雜著
一件男人的運動衣。
你能從中
推斷出
什麼嗎？


看這件衣服埋得如此深，
可見其主人有意隱瞞
他的存在，
所以或許是本案的
一個關鍵人物，
而這個人想必應該是
橄欖球員，因爲衣服上有
康辛頓橄欖球隊的徽章。


不僅如此，
這男人應該
是高個子、
黑頭髮，
而且與弄壞
莎菈化妝間門鎖的人
可能是同一人。
何以見得？


仔細看，
毛衣的纖維上有黑頭髮，
而莎菈的頭髮是金色的，
所以應該是這個男人所遺留的。
另外，
領口上也殘留著摩卡髮油的污跡，
那天化妝間的門楣上沾有同樣的油污，
也有著少許的黑髮，
所以非常可能是同一人。


看來，
也只有這些
線索了……
走吧！
下一個
目的地是
貝莉香水店。


貝莉香水店位於倫敦熱鬧的市中心，
是幾十年的老店，
頗富盛名，
其顧客皆以達官顯要
或有錢有勢的貴婦爲主，
所以整家店雖然不大
卻富麗堂皇及氣派非凡。
貝莉香水店












福爾摩斯發現，旁邊掃地的女傭，不時用目光偷偷地瞧著這邊，可是又立刻害怕地將頭低下繼續掃地！


夫人，可否幫我選一瓶高級香水，我想送給一位有身份的朋友！
好的，稍候，我請到後面的儲存室去拿，我們的香水絕對能讓您滿意！
福爾摩斯走到女僕身旁。
妳是不是知道那位男人的事？
我清楚他的姓名和地址，我常見他抽海軍牌香煙……
我們夫人來了，我什麼都不知道了。
貝莉用銳利的眼神瞪了女僕一下！！
最近的下人總是喜歡亂嚼舌根，你可別聽信這些胡言亂語！
這是我幫你挑的香水，謝謝惠顧！


那位夫人一定有所隱瞞！


或許吧！不過她是位生意人難免會維護自己的客戶！


我們再到莎菈的化妝室一趟！


爲什麼呢？


還記得在莎菈房間找到的鎖匙嗎？應該是開抽屜或珠寶箱之類的，莎菈的房間並沒有上鎖的地方所以或許是在化妝室！！


福爾摩斯與華生再次回到莎菈的化妝間，正巧劇院老闆也在。
不好意思，再次打擾了，請問莎菈小姐是否有小箱子之類的東西寄放在這裡？


角落那邊的小櫃子是莎菈的，不過上了鎖！


沒關係，我或許打得開！！

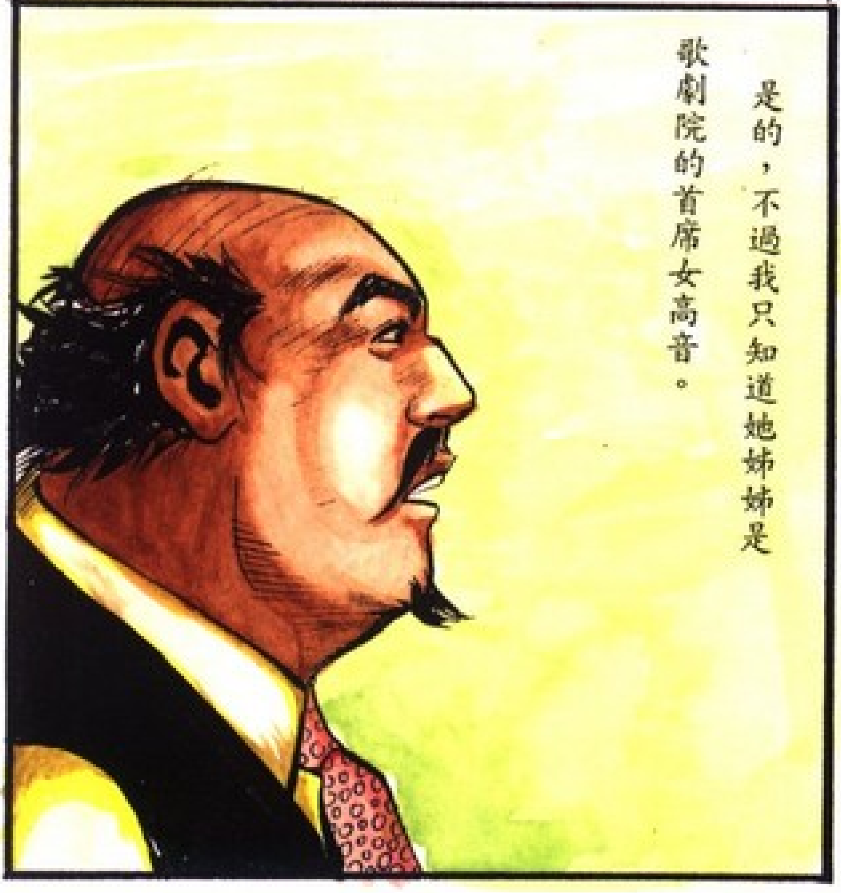

福爾摩斯拿出了鎖匙試了試，結果輕而易舉的打開。


抽屜中除了兩張歌劇院的票以外，就再也沒有別的東西了。


你知道歌劇院的事嗎？

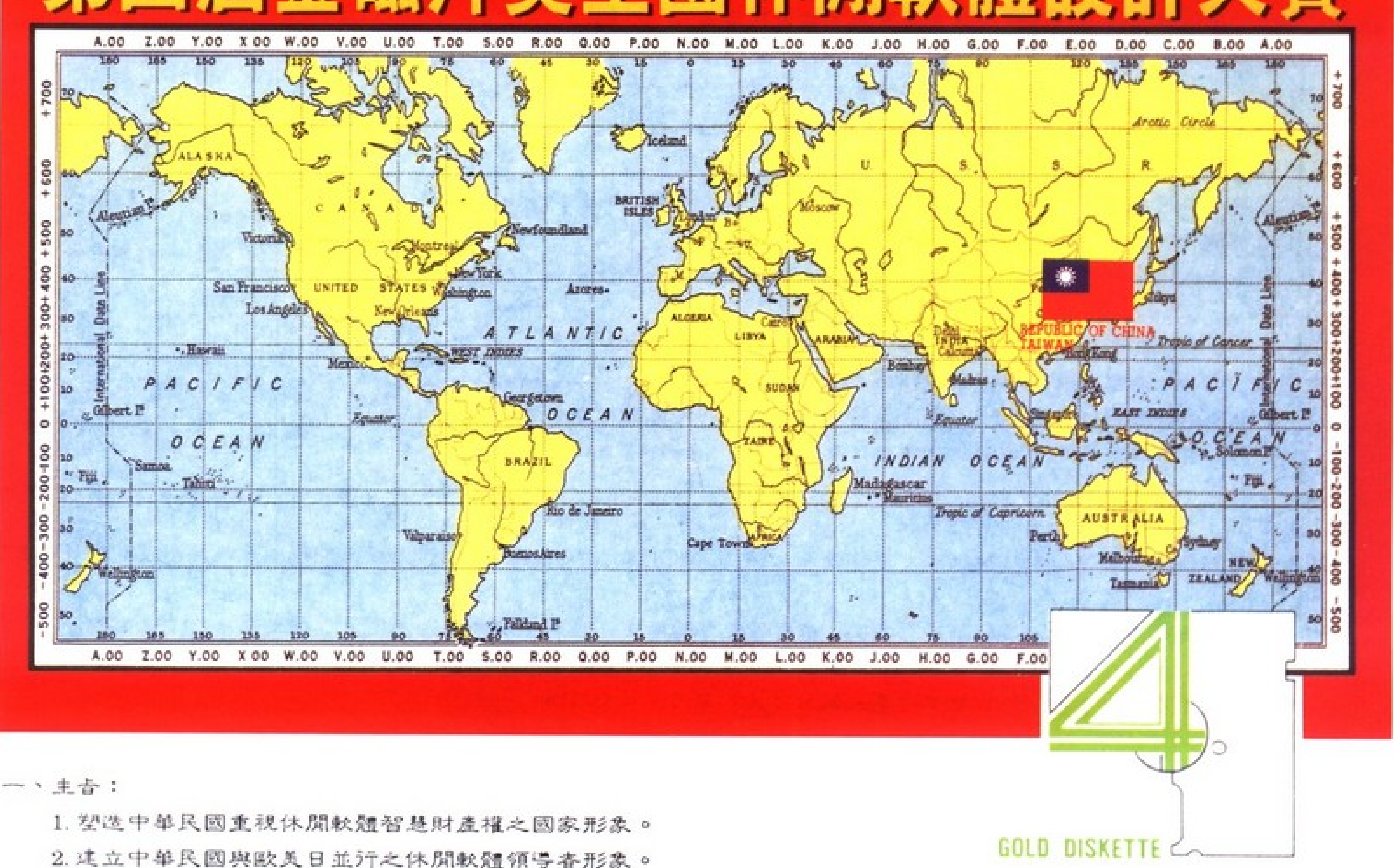

莎菈非常喜歡歌劇，她從來沒有錯過
她姊姊安娜的任何一場表演。


她姊姊在倫敦嗎？


是的，不過我只知道她姊姊是歌劇院的首席女高音。


我可以拿走這兩張票嗎？
隨便！反正李斯特列德巡官從來也沒問過這件事！

# 82年度……第四屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽




一、主旨：

1. 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2. 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3. 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4. 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

二、主辦單位：

**智冠科技有限公司**　　中國時報　工商時報　中時晚報

中華民國資訊工業策進委員會　　中華民國資訊軟體協會

協辦單位：

台北市電腦商業同業公會　　亞資科技股份有限公司

三、比賽方式：

為全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，特設立‘競賽組’及‘初級組’兩個組別，其用意則是鼓勵初學者（或程度較低者）之踴躍投稿，參賽作品可依作者所自行認定其所屬之遊戲類別及組別，分別投寄參賽。

＊競賽組＊

設有以下三個類別，每個作品限投一個組別及類別，每個參賽作品凡參選"入圍"即可獲贈一套魔奇金霸卡。

A.智育動作類：本項涵蓋所有智育、博奕、動作、運動等休閒軟體，凡能引發玩者之智商、動作靈敏者，皆屬此項。

B.戰略模擬類：本項涵蓋所有戰略、戰術、或以實物為模擬主題等休閒軟體，凡具戰略與戰術意識之軟體，表現方式不在此限。

C.角色冒險類：本項涵蓋所有以立體動畫冒險、或動畫文字為設計主題之角色扮演休閒軟體，以強調雙向溝通為主。

＊初級組＊

不分類別，凡參選"入圍"即可獲贈一套魔奇金霸卡．決選分數達標準者，取前十名，發給獎金獎盃給予鼓勵。

＊強棒獎＊

為鼓勵國內棒球風氣，此獎特別針對棒球休閒軟體，設立單獨獎項，不與（競賽組）智育動作類重疊，本項為本屆比賽之特別獎，各種表現方式皆不限制。

＊創意獎＊

本項為本屆比賽之創意獎，涵蓋能具體表現出特殊技巧及創意之所有參賽作品，另予鼓勵。

四、獎品與獎金：

A.競賽組：

共有智育動作類、戰略模擬類、角色冒險類三類，每類各設有金牌獎、銀牌獎，及銅牌獎各乙名及佳作二名，其獎金明細如下：

1. 金牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾伍萬元整，獎盃乙座。

2. 銀牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。

3. 銅牌獎乙名：可得獎金新台幣柒萬元整，獎盃乙座。

4. 佳作二名　：各可得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

B.初級組：

不分類別決選分數達標準者，取前十名，其獎勵辦法如下：

凡得獎者每一作品發給獎金壹萬元，獎盃乙座。

C.金磁片強棒獎：強棒獎乙名可獨得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。

D.金磁片創意獎：創意獎乙名可獨得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

※以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

五、參賽資格：

A.主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加，一經查獲，將取消其參加資格與獎杯、獎金。

B.主辦單位對參賽得獎作品，擁有修改權。

C.參賽者必須為中華民國國民、港澳居民（含大陸地區）或旅外華僑。

Ⅰ、可顯示'彩色'之 IBM　PC 或 100% 相容機型之休閒軟體。

Ⅱ、須為尚未發表或流傳之創作作品。

Ⅲ、參賽作品經初審入選後，未經主辦單位同意，不得逕自取消參賽。

Ⅳ、參賽作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

六、參賽辦法：

A. 8月31日截止收件，以郵戳為憑。

B.參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊、報名組別，並附參賽者之身份證正反面影印本、照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：

高雄郵政32～80號信箱第四屆金磁片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

七、頒獎日期：

預訂於10月11日下午二點假（臺北福華飯店）舉行。<暫訂>

## 82年第四屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽報名表

| | | |
|---|---|---|
| 姓名： | 性別：男　女 | 出生　年　月　日 |
| 身份證字號： | 聯絡電話：(H)　(O) | |
| 職業： | 公司或學校名稱： | |
| 參加組別： | 類別： | |
| 聯絡住址：<br>永久住址： | 遊戲名稱：（中文）<br>（英文） | |
| 經歷： | | |
| 創作動機： | | |

＊一、以上各項請以打字或正楷填寫。（歡迎複印使用）

二、參加組別（競賽、初級或強棒獎）請確實填寫，如未填寫一律以競賽組參加比賽。

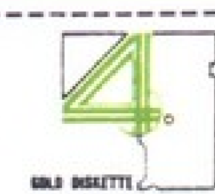
三、參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊、報名表，並附參賽者之身份證正反面影印本及照片兩張（＊＊參賽者如兩人以上須同時繳交身份證正反面影印本、照片兩張及報名表）以限時掛號寄至：高雄市郵政32～80號信箱第四屆金磁片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

四、詳情請洽智冠科技有限公司企宣課活動組吳仕全　聯絡電話 (07)384-8088 轉 279














IN THE






波斯灣戰爭對不同的人而言，代表著不同的意義；
但對EMPIRE軟體公司而言，則毫無疑問的是一件苦差事，
至少EMPIRE設計小組是這麼認爲。

軟體世界 獨家代理發行

Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Asia Recording Co., Ltd.




## 1 俠影記

在目前國人親自編寫的遊戲中，我最喜愛俠影記，它的優點大家都知道--爆笑的對話、不必升級、不必和魔頭硬拼、隨時皆可SAVE、故事又不會太長……。

「啊！傅哥、小寒、Dear 傅！」

「噢！柳妹、玫兒、Sweetheart！」

明明在緊急時刻，卻偏偏來這兩句，還對仗呢！實在佩服作者的腦袋，無論如何本人也寫不出如此肉麻的詞句。

不過這個遊戲的動畫部分實在太少了，當本人將蕭然做掉之後竟然只有那麼平淡的結局！至少該有個 Kiss 或是在床……啊！不是不是！在海邊擁抱，這樣才夠味嘛！假使要做得更精細，可以加上語音「我愛妳！」、「我也愛你！」之類的，不就更扣人心弦了！

另外我有個小小疑問，爲什麼杜平長得比男主角帥？也許這是見仁見智的吧！

大致說來，俠影記眞的不錯，很值得大家來享受，順便訓練反應力，希望以後也有許多如此令人難以忘懷的中文遊戲。當然，我是指由中國人製作的精品。

／吳緯綸



## 2 飛龍騎士

談起飛龍騎士這個遊戲，我的頭又再度暴脹起來，在大約半年前，在電腦門市見到它時，便有一種親切感，只因爲它和我的名字有點關係，於是便好奇地將它帶回家，當進入整個遊戲，一陣清脆響亮的音樂隨之而起，雖然音樂只有在片頭及遊戲開始的十秒中有而已，但多少也激勵了我的鬥志，還沒練習怎麼飛行，便帶著滿腔熱血衝向了戰場（就是因爲如此才遭受墜機的慘劇）。

才剛起飛不久，水晶球上已經顯示敵人的所在位置，我指揮著龍向敵人前進（我漸漸踏上一條不歸路），兩隻緩慢而悠閒的白龍正在正前方飛翔，我一時勇氣頓生，便想要來個大突襲，儘管我的座騎不時向我發出警告，但我早被渴望勝利的意念沖昏了頭，在距離其中一隻白龍不到幾公尺之處，正想一槍把它解決，沒想到它竟然一瞬間來個180度大迴轉，我撲了個空，另外一隻白龍已經繞到我的背後，還沒來得及轉頭，一對龍爪已〝搥〞在我的頭上，於是我就像一顆炸彈一樣，狠狠的〝種〞在地上，連墓穴也不必挖了，眞是可恨！

沒想到我這個長槍英雄竟落得如此下場，於是向閻王懇求能申請「復活」，再度向它們（一群不知死活的蠢龍）挑戰，不知K了幾隻蠢龍，也不知向閻王報到幾次，終於讓我練得一身砍龍的好功夫，也得到大法官的頭銜，在這裏除了感謝閻王的照顧外，更要感謝那隻把我〝種〞到土裏的白龍（它不知已經被我砍了幾次），如果沒有它，我或許就無法領略到整個遊戲的精華處了。

／郭晴龍

## 3 大富翁

第一次接觸到大富翁時，是在學校的電腦教室，上課時和同學偷偷玩的，用那老舊的XT，慢慢的玩，很小心的玩，深怕被老師抓到，嘻……。

老實說大富翁是個不錯的遊戲，可一到八人同玩，在玩家不足時，可請電腦派出對手，若臨時有事要走開時，還可請電腦代爲管理。其中有些設計的確不錯，如股市，共有十六種股票可供買賣，但有時暴漲、有時暴跌，若一不小心沒注意，不但沒得賺，還會賠了老本。而「大家樂」是最刺激的了，在00-99中，選擇一個號碼，雖然中獎機率很低，但若中獎（獎金＝賭注×99，好高！），那突如其來的快感夾著衆人的驚呼聲，其興奮之情眞是不可言喻。

此外，如銀行、投資公司，甚至機會、命運都有別出新裁且新穎的設計。尤其在過一段時間後，會顯示每個玩家的總財產及排行榜，令人會心一笑。

但在大富翁裏，缺點也是蠻多的，如它的畫面，眞是一團糟，重大事件只以幾個簡單的圖案帶過便了事；最讓人髮指便是它只有單色顯示，讓那炫麗的VGA螢幕毫無用武之地，眞是悲哀！

不過，在這許多年後，能重溫小時後的美夢也是不錯的！不是嗎？

／許龍城



## 4 魔戒少年

還記得古久前 Interplay 的「魔戒少年」吧！那是很久的事了。那時少年氣盛的我看上這位「少年」（不是同性戀），一顆青春痘好了又爛，爛了又好了……。

首先是號稱 VGA 的畫面，讓我買了生平第一副墨鏡；再來是兩、三首分不出是 PC 喇叭或音效卡發出的音樂；另外，它還用臭蟲咬得我做惡夢。Why？兩個儲存欄位，微小的 Save 檔，使得常用 Save 與 Load 的我被當得一塌糊塗（還有我的數學！）。

唯一可談的大概是其故事了，說長不長，說短不短，但因物品全用文字表示，使其像是一本未裝訂的小說。如一間空空的房間，可搜出一倉庫的物品，但是你卻看不到（甚至連重要物品不小心掉了，也撿不回來）。明明畫面上沒有半個敵人，遊戲會「硬」說你已被包圍、俘虜了，連反抗的機會都沒有，就 Game Over 了。

我想若作者肯多加上一些圖形檔，這個遊戲看起來就不會像是文字角色扮演的 Game 了（有這麼的類型嗎？）。整體感覺就不會顯得如此粗糙，我火氣也不至使青春痘……。最後希望魔戒少年II能一雪前恥，再接再厲，三民主義，統一中國！（P.S. 因 Interplay 的作品已愈來愈顯有大將之氣勢了）。

／Chitane

## 5 空中英雄長空會戰

穿越時空一直是人類的夢想，如今在這個遊戲中終於能實現了。駕駛著幽靈二式戰機，痛宰二次大戰時的「肉腳戰機」，那是一件多爽的事情。只可惜不能用在正式戰場上，否則我一定叫納粹德國提早投降。

在遊戲進行時，飛行的速度很少超過 450 mph，但是卻在手冊中常看見最快速度可達 500、600mph，尤其是 F-4E 幽靈二式更高達 1380 mph。終於有一天，我駕駛著心愛的戰機，好不容易完成了任務，心血來潮，想來段特技表演，於是我努力地爬，用力地爬，終於飛到了三萬四千呎的高空，準備垂直下降，在五千呎時再拉起機身，來一個漂亮的「瞬間爬昇」。

於是，我馬上再將機鼻朝下，開始突破極限。天啊！500mph、600、700……哇!900mph，這時已經在五千呎的高空了，我趕緊拉起機身…糟了！來不及了！只聽見轟…的一聲巨響，我想大家都能想像我的嘴張得有多大了。

雖然速度到達 3978mph，但是我心愛的戰機卻毀了，回去之後還被葉格將軍狠狠刮了一頓鬍子，眞是×@＊#！

/ 沉意傑



## 6 魔眼殺機 III

交了遊戲評析的稿後，我依然繼續奮戰，發誓要找到 Lich Acwellan、奪回手稿爲止。在法師公會拚了好久，好不容易到了最後，打敗 Acwellan，原以爲就此結束，沒想到好戲還在後頭。

就在過場動畫一一出現時，我才發現事實並非如此。原來眞正的魔頭是 Dark God，他意欲征服世界，但必須拿到 Acwellan 持有的手稿才行。Acwellan 法力很強，Dark God 不易下手，於是就設下借刀殺人之計，而自命英雄的我，竟然成了他的打手，而誤殺好人。

於是我懷著悲憤莫名的心情，發誓要找到 Dark God、奪回手稿爲止。就在神廟裡拚鬥許久以後，我來到 Dark God 的面前——咦？他不是一開始在酒吧裡的那個陌生人嗎？原來是他化身前來設計我們，原來我們最終的敵人在最初已經出現了……。

多麼戲劇化的結果，不是嗎？

SSI 雖在劇情上有如此驚人的表現，不過卻還有一個太離譜的 bug 出現。最後在與 Dark God 對決時，是在一個封閉的空間，你必須先幹掉兩個死亡武士及兩隻惡犬後，再與 Dark God 接觸。但如果你在過場動畫後立即向左移動一格，殺完武士及狗後，就可以好整以暇整理物品，甚至睡個大頭覺都可以，Dark God 竟然不會出現！除非你前進一格後，才會觸動遊戲設定，才能進行世紀大決戰。怎麼樣，很好笑吧？

/ Wesley

註：52 期軟體世界遊戲精品店中之魔眼殺機三代，第一欄中所謂：「……Westwood 跳槽到了 Origin」有誤，應爲跳槽到 Virgin，特此更正並致歉！

## 7 創世紀 VI

想當年這個遊戲推出時眞是震撼了整個遊戲界。記得那天我玩 Game 的死黨小邱比一進教室就跌跌撞撞地向我衝來，兩眼充血，聲音顫抖地說：「撞…撞試劑六袋…」「什麼？」「創世紀六代出來…來了」「什麼！！！」在一陣激動的狂叫聲後，我馬上召集了班上的玩 Game 死黨，召開緊急應敵的對策。

Origin 公司的創世紀六代在當時的 RPG 中無疑的是最耀眼的超級大新星，光是它支援 VGA256 色的斜角俯視畫面就把所有的 RPG 比下去了，加上實體化的物品欄，圖形式的介面控制，更爲眞實的世界，使得 Ultima 迷們更爲之瘋狂。班上的 Ultima 小組連我在內共有四人，在買到了遊戲後大家都使盡全力奮鬥。記得當時用的是單色無硬碟的 286（連音效卡都沒有），每天就是對著粗糙的單色畫面猛翻字典、抄筆記，隔天上學下課時就與同學交換心得，上課時就拿出筆記來思索謎題（管他老師在講什麼）。越玩對這個遊戲的眞實度越佩服，像可以拿東西不付錢，可以關起門來砍人，再將財物洗劫一空（這也是不少 Ultima 迷茶餘飯後的娛樂活動之一），每個人都有自己的作息時間、自己的屬性和攜帶物品；物品種類之多及城鎮佈置之精巧也讓我驚嘆不已。

基本上創世紀六代的劇情較平淡，起伏較小，但仍有不少地方讓我印象深刻，例如：歷盡千辛萬苦找到九張藏寶圖，再花九牛二虎之力找到寶藏，拿到銀板之後，才知道原來副標題「虛僞先知」竟然是指自己！當時心中的震驚實在是難以形容（本來還以爲是某位魔王的稱呼…）；好不容易做好氣球，飄進魔怪神殿，沒想到被問題問得啞口無言，爲了「你爲了什麼而來？」的答案，足足抓狂了一個禮拜。此外，險惡的龍穴、錯綜複雜的蟻穴及魯西恩圖書館、令人眼花撩亂的海盜寶藏，雖已事隔多年，但仍記憶猶新。

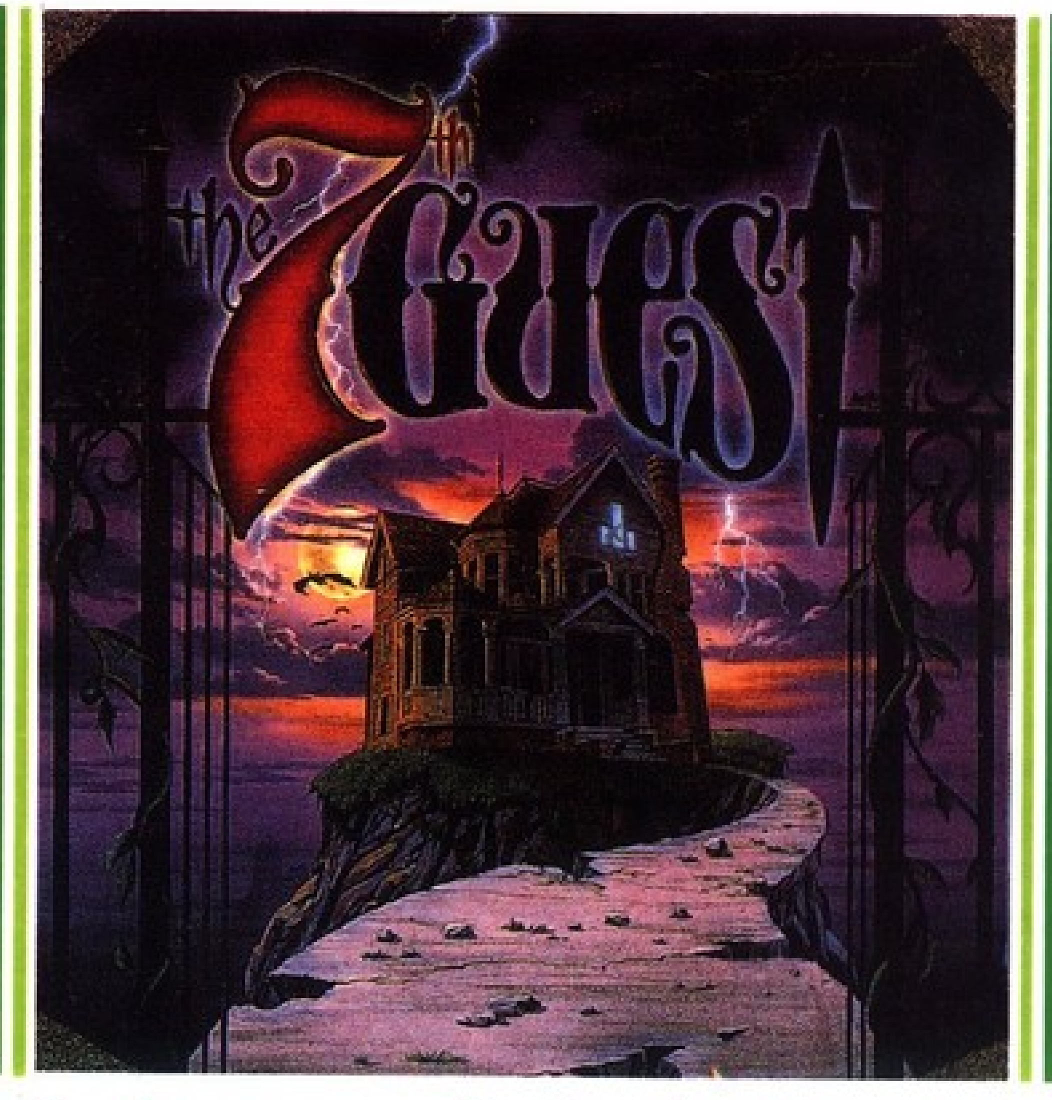
班上玩創世紀 6 的四人組只有我堅持到最後，其他人因螢幕燒掉、電腦泡水（太慘了）、留級（更慘）等不可抗力因素紛紛敗退。遊戲破關那天我簡直興奮得快瘋了，不停地打電話向好友們「報喜」。當天傍晚面對夕陽發誓（流著眼淚）：將來七代出來，無論如何也要玩完它。不過到目前爲止，我的老 286 還沒辦法實現這個誓言。

看過了七代令人咋舌的畫面，再看六代總會覺得遜色太多，不過它眞的令我在那段時光裏，感覺整個熱情燃燒了起來。也許誇張了些，但一個好遊戲就是有這種可怕的魅力吧！

/ Super Akuma








# 第七位訪客

## /夢工人

早在五年多以前，多媒體這個名詞尚未出現，連CD-ROM都還是個剛剛才出爐的新產品時，筆者便爲自己的PC-Engine（一種電視遊樂器）加裝了CD-ROM，在這上面也玩過不少的遊戲，如天外魔境一、二代、伊斯一～三代、夢幻戰士、冒險少年、羅德島戰記…等等的光碟遊戲，擁有這部主機的玩家一定對這些遊戲耳熟能詳。那時一片光碟片號稱有540M的超大容量，不只是玩遊戲時可以享受到CD音質的配音、配樂，而且在遊戲內容上也因容量大，而可以塞進大量的過場動畫，像天外魔境便是一個成功的例子。可惜PC-Engine主機硬體上有太大的限制，雖然在遊戲音樂、音效上有極佳的效果，可是畫面總是無法突破64色的界限，CD-ROM讀取的速度慢也常爲人詬病。筆者一直遲遲不敢爲自己的電腦添加光碟機，一方面是考慮到錢的因素（一部光碟機動輒上萬元），此外沒有相當吸引人的、或是技術很成熟的作品（大部份的光碟軟體都是將一些舊遊戲加上MT-32的音樂、或是風景、圖畫資料庫而已）也是一個很重要的原因。但是就在一個月前我終於下定決心購買了光碟機，因爲光碟機已經降價到七、八千元即可買到一部，而且我找到了夢寐以求的軟體，那就是今天要介紹給各位讀者的主角——第七位訪客。




第七位訪客是Virgin公司旗下的Trilobyte工作室費時兩年、耗資五十萬美元，獨力開發完成的。遊戲本身由兩片光碟片所組成，共用掉大約1GB的空間（眞是一隻龐大的怪物）！接下來我們就來看看究竟這個遊戲有什麼特別，會讓人有購買的衝動？

故事得從亨利．史托佛（Henry.Stauf）這個人開始講起。史托佛原本是一位盜賊，當然只是那種躲在森林中，趁過往的行人商旅不注意時，用石頭將他們打昏，以盜取財物的小賊而已。有一天，就在他作案得逞之後，心滿意足地躲在樹底下打盹的時侯，他做了一個很奇怪的夢，夢中他看到一個有一張很不平凡的臉的木雕娃娃，史托佛醒來之後一直念念不忘這個影像，於是他就用雕刻刀按照記憶中的樣子刻出了一個個的木娃娃。

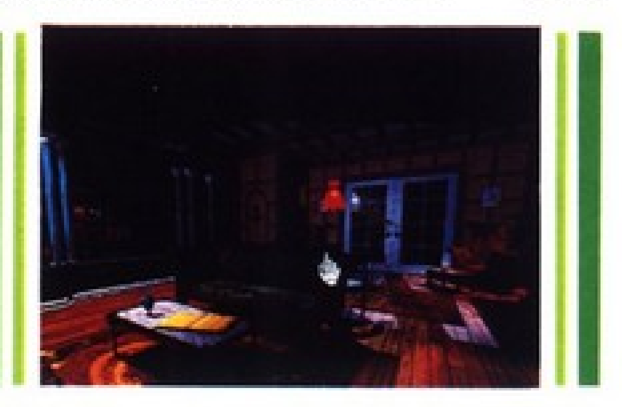
也許是命中註定史托佛要走好運了吧！這一天他手中拿著自己刻的木雕娃娃，走進了一間當地的酒館。當人們看見他手中的娃娃時，就好像娃娃本身有著某種魔力似地，所有的目光都被它吸引了。酒館的老板甚至要求史托佛把娃娃賣給他，好讓他送給自己的女兒。從此以後，史托佛就專心刻起木娃娃，成爲一位名聞遐邇的雕刻家了，他的一舉一動

成為人們注意的對象，甚至小孩們也在談論著他，以擁有他刻的娃娃為榮。靠著賣娃娃，史托佛賺了不少錢，當然不再靠竊盜維生了，除此之外他還在山頂上買了一幢巨宅。故事

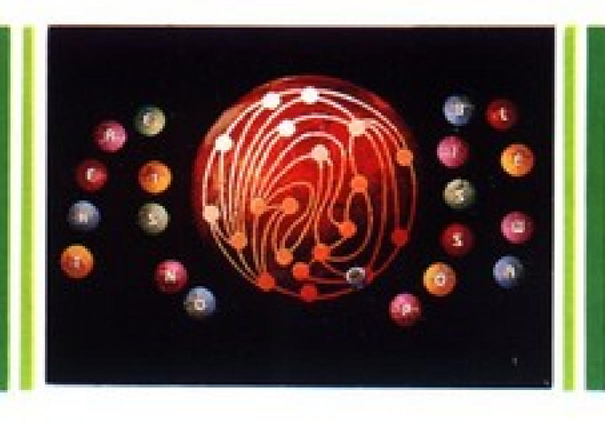


到這邊，好像是在講一個人不可思議的成功故事，但接下來更奇怪的事發生了！

有一天史托佛又做了一個夢，在夢中他看到的是一個很詭異的"謎題"，醒來之後不管他怎麼用力也想不出這個謎題要如何來解。從這天開始再也沒有人見到史托佛了，更奇



怪的是，鎮上所有買了木雕娃娃的小孩們，一個接一個離奇的生病死亡了，這一個事件在整個小鎮上掀起了極大的風波，人們自然想到這個事件一定跟史托佛有很大的關係。就在這時候，鎮上六位最具名望的人士相繼接到史托佛的邀請函，信上史托佛以很誠摯的語



氣，希望這六位貴賓們能應邀到他山頂上的巨宅來，只要解決了他所佈下的〝謎題〞，他便會現身。但是沒想到這六位受邀而來的訪客們，從此也失去了音訊。巨宅中究竟發生了什麼怪事，到底史托佛佈下的是什麼難題呢？如果您有信心能解開這些謎題，想知道這一事件最後的結局，趕快為您心愛的電腦加裝上光碟機，趕快去買第七位訪客吧！如此您將成為史托佛所邀請的第七位貴賓，能不能解開這一團謎霧，就全看您了！



一口氣看完上面所介紹的劇情，也許您真的已經心癢難搔了。或許您會以為上面這段開場是手册上的，或是遊戲開始前的一小段動畫而已，事實上這一段劇情完全是以真人加上立體動畫技術繪製而成的，配上CD音質的背景配樂、專業配音人員的旁白介紹，總長度超過十分鐘，這全都是拜CD高容量所賜，同樣的開場換到硬碟上，不曉得又要吃掉多少空間了。



開場完之後，該是主角上場的時候了。前面提到過，史托佛在他的巨宅中佈下了一堆謎題，那麼這個遊戲應該是屬於解謎類（PZG）型的了，玩過天才智多星的玩家們必定還記得那位百般刁難的怪腦博士吧！不過怪腦博士比起這裡的史托佛先生可就是小巫見大巫了，若說天才智多星中的題目是屬於國中程度的話，那這裡的謎題可就是大學程度了。遊



戲中的難題約有二十多題，範圍之大包括語言、棋奕、數學、邏輯演繹、音樂等等，尤其是本遊戲所有的訊息均是以英語旁白方式來表示，甚至連一個文字都沒有，所幸遊戲中能獲得的資訊本來就不多，聽不聽得懂並不影響遊戲進行。不過這些題目真得很難，筆者至今也不過才破了前面四題而已，但相信聰明的讀者一定能順利解開謎團的（聽說國外已經出了攻略，為了讓這個遊戲的價值充分發揮，我得去弄一本來看看，雖然筆者一向不屑看攻略）。

前面提到過，整個遊戲是在史托佛的巨宅中進行的，那遊戲畫面應該如何來表現呢？不要驚訝，這房子是製作群們一磚一瓦親手砌成的，怎麼說呢？部分讀者可能聽過3D Studio

這一套立體動畫製作軟體吧！在第七位訪客中，小至玻璃杯，大至整個書櫥，全都是以這套軟體繪製而成的，遊戲進行的方式是以滑鼠驅動，鏡



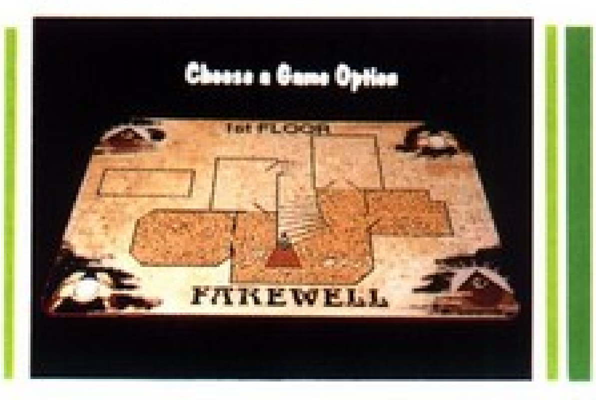
頭以第一人稱方式移動，有點像3D 速軍總部，畫面很逼眞，就像在一棟眞的房子中走路一樣，只是所有的路徑都是事先設定好的，無法隨意走動。談談 3D Studio 可能比較容易了解這個遊戲的工程有多浩大。筆者的學校正好有這套軟體，一般動畫每一秒鐘大約需要 30 張圖，而筆者學校的配備爲 486DX-50，加上 16M 記憶體，以及 300M 硬碟，著色一張稍複雜的圖形須五分鐘，30 張便須二小時半，而這整個房子裡有超過二十個房間，每一段路徑都必須預先畫好，可以想見設計師們有多辛苦了。此外，本遊戲



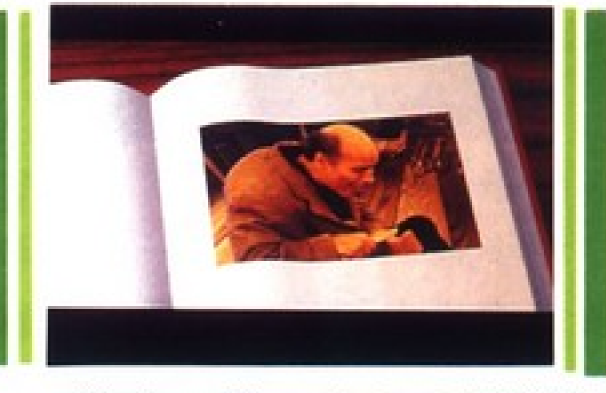
安裝可以選擇 VGA 320 X200X256 色模式或 SVGA 640 X480X256 色模式，若您擁有超級配備，那當然可以選擇後者（註：S3 或 8514 系列的視窗加速卡會導致遊戲不正常，故不適用於本遊戲），否則動畫的顯示會產生極嚴重的延遲現象。老實說，我的 486DX-50 在 SVGA 模式下仍會有閃爍現象，眞是沒天理！說得天花亂墜也沒用，各位讀者只要看看本文的附圖便可略爲瞭解遊戲畫面的精緻程度。



一套完整的多媒體至少應包含影像與聲音兩部份，談完了影像，接下來便是音效與音樂了。音效部份完全以 PCM（脈衝碼調變）方式錄製，還原後可得到幾乎無雜訊的原音；而音樂部份比較複雜，開場時是以直接從 CD 上播放的方式，令人動容的畫面配上 CD 驚悚的音樂，幾乎令人全身冒冷汗，遊戲進行中則可以選擇 MT-32/LAPC-1 或聲霸相容卡等市面常見音效卡來發音。值得一提的是，在第二片光碟的後半部，製作群爲我們完整的收錄了遊戲中所有的十五首曲子，不玩遊戲時還可以把它當作電影原聲帶來聽，帥吧！




照這樣看來，這個遊戲似乎非常的完美？也不見得，首先前面提過，整個遊戲完全沒有文字訊息，只有英語口白，這對我們國人而言，就是一種相當嚴苛的挑戰，而且題目難度也設定的相當高，若不靠腦力激盪，想要一個人單打獨鬥，恐怕破不了幾題；不過具挑戰性的謎題便是本遊戲的賣點，要是二十多個謎題一下便全破了，那花二千多塊買它就太奢侈了。其次所有的路徑都預設好了，自由度比較低，無法仔細瞧瞧房子內的所有佈置（室內裝潢公司該好好觀察這房子裡的一切），這是一大遺憾（若眞要做到這樣，恐怕十片光碟也不夠裝）。最後也是最重要的一點，雖然遊戲手冊上說要 386DX 、2M 記憶體便能進行遊戲，但遊戲的流暢度可能就要大打折扣了，還好遊戲的重點並不在這些動態畫面上，配備尚未昇級的玩家們只好忍耐了。



總之，第七位訪客絕對是一套值得讓您爲它買下光碟機的遊戲，而且相信未來一定會有更多類似這樣水準以上的光碟遊戲上市的，敬請各位玩家耐心期待。不多說了，我得數數看爲了它，今天頭上又多出了幾根白頭髮！




# 誰是太空聖戰士

太空聖戰士是義勇急先鋒
太空聖戰士是人類救世軍
太空聖戰士是異行終結者






CBM AMIGA
500 PLUS COMPATIBLE



# 陸空戰將



／譚亙捷

當筆者拿到十片 1.2MB 的 Strike Commander（以下簡稱 S.C.）原版磁片之後，心中實在是興奮不已，但一聽到遊戲容量竟占硬碟容量 40MB，差點沒有昏倒，好在我的硬碟還能塞得下它。



名聞遐邇之戰機



安裝程式似乎有點 bug，因爲筆者所用的音效卡是 pas 16，但在安裝程式判斷何種音效卡之後，雖然正確偵測出來，但竟然……當機了，本來以爲是俺主機的問題，但屢試屢當，於是在安裝時我故意不讓它去 detect 音效卡，果然過程就很順利了，在安裝完再打 install 去改音效設定，就一切 OK 啦！所以囉！使用 pas 16 的玩家們要注意喲！

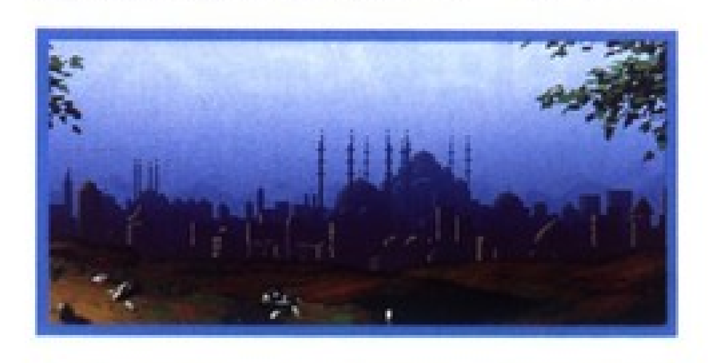


這可是本人的愛「機」喔！

由於筆者使用 486DX2-66 主機在 run，因此約 15 分鐘就把原版磁片並含三片 1.44MB 的語音片安裝完成了，卻又發現它要求主記憶體必須有 587K 左右，又「至少」要 4MB 的 RAM，又再一次吐血！而 EMS 吃得好兇，小弟我主機板上插了 4 支 4MB 的 RAM，所以跑起來四平八穩，但一般的玩家可得多注意了，萬一您只有 1MB 或 2MB 的 RAM，很抱歉！還是不能玩此遊戲，即使您符合最少 4MB RAM 的要求，一些磁碟快取程式如：Smartdrv.exe（Smartdrv.sys 太爛了，不用也罷！強烈建議使用 Hyperdisk）仍無法掛得上去，但這下可眞「帥」了！



由於陸空戰將在轉換場景時幾乎都要做 compiler 的動作，若沒有磁碟快取程式，使得硬碟爲了做記憶體置換，頻頻讀寫，而且萬一 CPU 又不夠快，在計算地形的時候，你將會發現等待的時間會變得十分漫長，如此一來，你的耐心將會受到考驗。拉拉雜雜扯了一大段筆者所遭遇的狀況，也該進入主題來正式評析一番了！



在經過千辛萬苦之後，好不容易可以進入期待已久的 S.C. 遊戲內容大至可分爲 Tranning mission（課程訓練）、Start new game（進入遊戲）兩種課程訓練，其實是包括兩個主要的方式——Search & destroy（搜尋並摧毀目標）和 Dogfight（纏鬥）。前者比較麻煩，要自己去找「東東」。如飛機或



看你往那裏逃

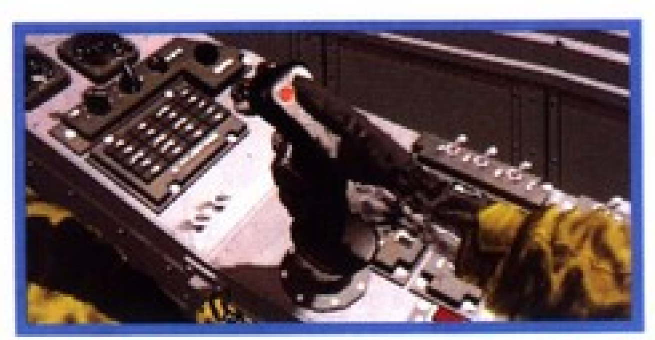
軍事基地或敵人的堡壘等，然後加以各個擊破，而後者——

Dogfight ，就讓人感到有趣多了。

在這訓練課程中，玩家可以選擇敵機的架數、種類如蘇愷27、米格29、幻象2000，甚至F-16哩！更刺激的是，還可以將對手程度設定老手、中級飛行員或菜鳥的其中一種。說到這裏，筆者就想到一件好笑的事，有一次我就和老手級的飛行員進行纏鬥，雖然後來他們都成爲我飛彈下的亡魂（也不一定啦！有的幸運兒，仍然有彈跳逃生的機會，但我仍試圖用機槍對他們掃射，好奇怪喲！似乎掃不死的呢！）然而，在還未飛回基地時，我……竟然沒油了，如此就無法做自動導航，眞氣炸我也！進入正式遊戲前，首先要填寫一些個人的基本資料，如姓名綽號等。片頭的動畫，效果的確十分不錯，會讓喜好模擬飛行的玩家躍躍欲試，由此也可看出Origin公司的用心。

接著是介紹Wildcat（野貓中隊）的由來、任務及產生的時代背景，然後你就會被送往某處去執行勤務了。在飛行之前，你的飛行指揮官會對你及你的僚機做個任務簡報，在選擇武器掛載完就可升空了，雖然手册上的操縱鍵林林總總好多個，讓人眼花撩亂，但眞正要用的卻不多，因此操作上也不算太難。但奉勸各位，買一支搖桿來操縱會順手很多，用鍵盤或滑鼠操縱，實在不太方便，不對！應該是非常不方便！

尤其是纏鬥時，你就可以體會出没有搖桿的痛苦了，而老手級（ACE），中級飛官（VETERAN）&菜鳥（ROOKIE）的智慧還眞的有明顯差距呢！菜鳥級的飛行員，只要以追熱飛彈一鎖定後，想不命中也很難！It's ture！Believe me！

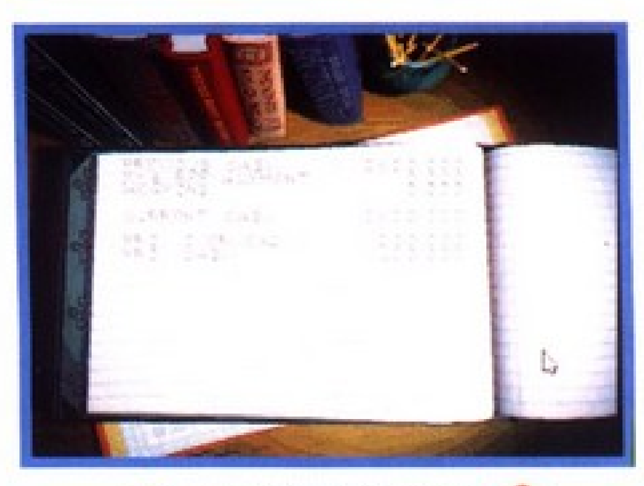


嘿！嘿！覺悟吧！

但是若遇上ACE、或VETERAN，想打敗他們可就没那麼容易了，不但要鎖定很久，而且還要擔心是否敵機在後面用機槍給你「放冷箭」，所以習慣玩銀河飛將II的人，要多加注意了！

適用老手並不是像W.C II中的敵機，隨便打隨便中的，往往要纏鬥一陣子，才可能聽到敵方的慘叫聲，而S.C.的鍵盤操控鍵，基本上，除了幾個常用的鍵如F8（Victim View）+、-、（加減速度），以及A（自動導航）、B（刹車）、L（收放機輪）、W（武器選擇）等鍵外，其他的鍵其實可以不太需要去care它，否則看到那一堆數字鍵、功能、字母的鍵盤排列，就提不起玩它的興趣，不是嗎？坦白說S.C.整體的設計十分類似W.C. II，都是先有開場的Demo，然後再進入劇情介紹，整個的內容大概是……嘿嘿！賣個關子，玩了你就知道。





錢不好賺喔！

再接下來就是正式任務的進行，你的上司會先對你做個簡報，（唉！眞可惜不是美麗的女指揮官，否則就……玩過W.C. II的人一定都知道我的意思。）每完成一個任務，就會可以和不同的人談話，喔！有一點值得一提的，那就是S.C.中的人物表情化十分豐富，不



像W.C. II中每一個人似乎面部表情都是只有N.O.1（1號表情）罷了，色彩的處理、漸層的運用、也都有長足的進步，各位飛官出任務時請小心，因爲你出任務的表現好壞，會影響你老闆所給付的薪水，不但如此，不要以爲碰到麻煩，跳機就没事了！有機會去翻一翻帳簿（在Stern的座位旁），你



電影式的取景畫面

就會發現帳目一清二楚，一架新的F-16要花你不少美金喔！

所以不要以爲你只要飛上天來亂打一通就好，自己要對

飛彈的掛載多加注意，有的飛彈所費不貲，所以該如何使用自己要好好衡量一下，至於S.C.會不會出像W.C.一樣推出第二代呢？目前還不得而知，不過聽說W.C.系列在九月份要推出第三代，但Origin公司，其「拖延」功夫是有名的，是否會如期發片，就只有拭目以待吧！



看我高超的飛行技術

OK！回到正題來，S.C.對人物性格，也刻劃的十分明顯。例如唯利是圖的老闆，以及技術超群的飛官（不要懷疑，就是你！），以及富有正義感的Stern，深具「愛心」的Jenet，其實多說無益，也要你自己下去實際玩才眞的算數，不是嗎？

最後，談到硬體配備的問題，這是不少玩家所碰到的瓶頸，S.C.要求最少要4MB RAM，實在是有點過份，畢竟，我們也要爲使用386的玩家考慮一下；大部份的玩家也都是莘莘學子，升級所要花的錢與購買一些週邊的款項，並不是十分便宜，一般的玩家除非很「凱」，否則，升級也不是兩、三句話就可以解決的，而擁有4MB RAM的玩家，只能對你們說抱歉了，因爲磁碟快取程式無法掛上，所以硬碟會頻頻出現記憶體置換與讀寫吃緊的情形。



除了等待的時間要納入考量外，硬碟的壽命也會受到影響，因此8MB RAM & 486DX-33的主機是比較理想的組合，用4MB RAM來模擬成EMS，另外的4MB RAM可做磁碟快取，效果會好點。聽說S.C.在美國推出之後，並沒有得到預期中熱烈的迴響，實際上，筆者可以想像的到，一個Game以磁片版而言就佔硬碟40MB，實在十分誇張，何不學學第七位訪客（The 7th Guest），雖佔800MB，但因是用光碟片發行，安裝到硬碟也不過3,4MB左右的空間而已，而語音只是在開場，空戰時（二、三聲而已），和你死亡時才會出現而已。



並沒有想像中的好，筆者自己以爲，這一部份沒有W.C.Ⅱ表現的出色，而背景音樂的部份，還算不錯，轉場之時沒有十分不搭調的情形發生，但是飛行時畫面的解析度和眞實感，並沒有如號稱640×480VGA的256 色模式，和捍衛雄鷹3.0差不了太多，甚至比超級卡曼契都遜色，不過在劇情的安排上，還算很不錯。

說了這麼多，還有一件事要提醒各位，那就是在一片硬體升級的浪潮逼迫下，是否爲了某些遊戲可以執行，或是提昇其流暢度，而爲自己的寶貝電腦升級，在時間、金錢上，就要自己好好的權衡一下了喔！OK！廢話不多說，唉呀……有一架敵機衝了過來，各位，我要升空執行勤務了，下次再見，Bye-Bye！

# 震典超級常駐字典

## 「挑戰英文遊戲的利器」

玩電腦遊戲，其實是學習英文的絕佳途徑。除了享受遊戲的樂趣外，由多樣的英文訊息中，你更可以認識許多單字、俚語典故及風土民情等，是名符其實的寓教於樂。但由於語言隔閡，不但使許多玩家服輸而宣告放棄，不服輸的玩家也往往錯過了遊戲的精髓。
從現在開始，玩英文遊戲不再有遺憾，震典超級常駐字典幫助你，在任何時刻、任何環境下都可查詢英文單字及片語、俚語，使你輕鬆地陶醉於世界頂尖遊戲中。

**史上最強的字典軟體**




- 正典英文專家原開發小組最新力作。
- 常駐軟體，只需執行一次即可隨時叫用。
- 不需任何中文系統即可使用。
- 支援雙螢幕，且有無中文系統皆可使用。
- 簡繁兩用，可線上切換顯示簡體或繁體。
- 真正在任何時候都可叫用查詢，包括各類繪圖軟體、CAD、GAME及WINDOWS等環境下（雙螢幕模式）。
- 有UMB時具自動 LOAD HIGH 功能，完全不佔主記憶體空間，亦可設定強迫常駐於傳統記憶體中。
- 支援XMS，字型完全不佔主記憶體空間。
- 近六萬個英文單字，解釋詳盡、正確。
- 英漢、漢英雙向查詢。
- 具自動查詢相近字之功能，可上下翻閱如同一般字典。
- 收錄五千句以上之片語、成語、俚語。
- 具語音功能，同時支援小玩家及聲霸卡。
- 資料高度壓縮，僅佔據2MB硬碟空間。
- 完全以組合語言撰寫，僅佔12－16KB。
- 線上查詢螢幕上任何單字。
- 支援滑鼠，具剪貼功能。
- 單鍵即可叫用，且啓動鍵可自行指定。
- 可退出並釋放所佔用之記憶體。

**配備需求：**

- 286級以上之PC
- MGA或VGA顯示器。
- 1.2MB軟碟一部，硬碟一部。
- 倚天中文系統（非必備）。

售價：2,990元　推廣期間特價：2,500元（活動至82年9月30日止，限郵購）
寄回保證卡回函，再送價值500元雙螢幕專用"動畫獵人"超級抓圖軟體一套另有最新英文專家加強版——震典英文大師，售價1,990元，歡迎洽詢

**珈澄科技有限公司**
台北縣新店郵政10411號信箱　TEL：9122772　FAX：9101375
郵政劃撥帳號：1429544-8　王世傑帳戶（掛號郵資80元另附）

没有絢麗的色彩　　没有誇浮的辭藻

# PC GAME設計基礎

## 使你踏出成為 Game Designer的第一步

你安於只是當一個PLAYER的現狀嗎？如果你也想做一個設計員，卻不知從何著手，跑遍書局，買了一大堆書卻仍然不能滿足需求……

不妨參閱本教材吧，我們以系統化的方式講述vga系列遊戲軟體基本技巧，同時對程式指令也做了詳細透徹的註解。

### 請看看這些內容：

- 抓取13h模式圖形
- 13h模式下顯示中文
- 控制動畫角色
- 顯示13h模式圖形
- 產生動畫的方式
- 控制PC喇叭
- 抓取12h模式圖形
- 電腦動畫原理
- 控制聲霸卡
- 顯示12h模式圖形
- 實做電腦動畫
- 控制滑鼠與搖桿
- PE2上抓取中文
- 軟體捲動背景
- 鍵盤原理與修改
- 顯示中文
- 硬體捲動背景
- 亂數

不須要再閉門造車，不須要在書海中苦苦搜尋零零落落的資料，不必再浪擲白花花的銀子，讓我們來攜手並進吧。

這套數百頁的資料和數十個程式以及巨集程式庫是程式設計員的心血結晶，別的地方你買不到，因為本教材只提供給看到這篇訊息的讀者，為了效率，為了經濟，請不要再猶豫，立刻到就近郵局劃撥，數量眞的很有限。

NT$:1500

郵政劃撥號碼：17072888
地址：桃園市永康街35-6號7F
收款人：許宗禎
電話：（03）337-8559





# 11周年慶——實惠專案

專案時間：82年6月1日至8月31日止
訂閱特價：1,111元（新、續訂戶皆同）
專案贈品：下列6項贈品，任選一項。

| 編號 | 贈　　品　　名　　稱 | 原定價 |
| --- | --- | --- |
| 一 | 第3波特刊 (09) 如何利用 MIDI 創作音樂 | $ 250元 |
| 二 | 第3波特刊 (10) BBS 電腦通訊站技術秘笈 | $ 240元 |
| 三 | 第3波特刊 (11) 電腦病毒剖析大全 | $ 220元 |
| 四 | 第3波特刊 (12) 電子資料處理 | $ 240元 |
| 五 | 第3波特刊 (13) NOVELL 網路下的 C-WIN 應用實務 | $ 240元 |
| 六 | Authorware Working Model <學習版> 交談式多媒體製作系統 | $2500元 |

第3波雜誌11周年慶以最實際且優惠之訂閱專案，真誠的回饋長久以來對第3波雜誌熱烈支持的廣大讀者，逢此良機，舊雨新知，敬請掌握。

- 凡於6/2～6/6日電腦軟體展、8/7～8/11日電腦應用展於會場訂閱者，另再加贈精美筆記本及軟體風雲榜特刊各一冊。
- 劃撥訂閱者請於劃撥單上註明選擇之贈品項目，未註明者由本公司自行決定贈品項目。雜誌欲掛號收件之訂戶，一年請加附170元掛號費。


**第3波文化事業股份有限公司**

地址：北市復興北路231巷19-1號
帳號：0706767-7
電話：(02)713-6959　發行課

# 雜誌評析之我見

在國內的遊戲雜誌上時常可以看見一些對於遊戲的評析，像是軟體世界雜誌的遊戲獵人、電腦玩家的遊戲評析、電腦遊戲世界的遊戲評論以及新遊戲時代雜誌上的掃瞄線上等等。其文章的內容大多是以各雜誌的特約作家針對特定的一套 Game ，以其專業的眼光對這一個特定的 Game 表達其看法。或許是針對畫面音效，或是劇情內容等等。然而這些所謂的〝客觀〞的評析，或許是受到軟體公司影響，或許是個人因素，使得一些購買 Magazines 的玩家對其頗有微詞，所謂的〝客觀度〞，也就受到別人的質疑了。其實就筆者而言，並沒有所謂的客觀與否，客觀不客觀的問題其實全然在一個〝定位〞的差異而已。

## 定位？觀點？Point of Vies？

誠如筆者上面所說的，客觀與否只是一個定位的差異而已，現在筆者就對這個說法作一個說明。所謂的定位，也就是玩家所站的角度，角度定位不同，觀感也就不同。像是有些人忠於電腦玩家一樣，認爲它並不出版任何遊戲，所以它的報導應該最眞實，其實筆者倒不這麼認爲，因爲〝它不出版遊戲，所以報導應該最眞實〞這就有了先天上的一個成見，玩家有了這麼一個成見，對於它的文章內容也就有了 50 %的信服度，如果再加上觀感類似的話，當然就會認定它的文章了。而以軟體世界而言，本身是國內的 GAME 大廠，一定有不少的玩家又有另一個成見--“軟體世界本身就出 GAME ，評析一定有問題！”這麼一來，心中就有了 50 %的折扣，如果這個特約作家的 POINT 又和這名玩家不同，那這篇文章就可能成爲他心目中的“廣告文宣”了。在筆者的心目中，全世界絕對絕對沒有一個寫這種文章的特約作家是“客觀”的，全部都是絕對的“主觀”。而其所謂的“客觀”只是本身“主觀”中的“客觀”標準罷了。怎麼講呢？就如同多人同吃一道菜一樣，全部的人都認爲好吃，若有一個人說好吃，大家便會讚同他的意見。如果十個人之中，九個人說好吃，一個人說難吃，其他九個人便會認爲他不夠客觀，其實這不過是其他九個人“主觀”中的“客觀”而已。全部的要素都只是在於一個“觀點”。又如同大科學家伽俐略當初說地球是圓的，卻無人肯相信他，因爲大家都認爲地球是“平”的，是有盡頭的。後來地球究竟是平是圓？一件事情的論斷並不是以多數人的意見爲正確，而是以“觀點”來論斷。（當然了！這也只是筆者個人的觀點）。所以說就筆者而言，軟體世界雜誌、 CGW 、電腦玩家、新遊戲時代雜誌都很客觀，也都很主觀。

就筆者而言，雜誌上的評析有兩種看法：一種看作者，一種看參考。看作者是這樣的，筆者曾經看過這個作家的文章數次，並且認爲它的觀點和筆者的觀點大致相同，那這個筆者就認爲他的文章客觀程度夠（先決定條件就是不 Care 他是那一家雜誌社的！由 A Magazine 跳到 B Magazine 的人也有，總不能說他在 A 時就不客觀，在 B 時就看法客觀吧！）。參考的看法也不用解釋，或許是看看，或許是不看，那就隨筆者高興了！

## 青菜、豆腐？滿漢全席？

一樣米養百種人，每個人的觀感隨著各種環境因素而有著很大的不同。就像每個人的喜好不同，喜愛的食物不同，有的人喜歡青菜豆腐，有的人喜愛滿漢全席。喜愛青菜豆腐的人嫌滿漢全席浪費油膩，喜愛滿漢全席的人卻認爲青菜豆腐寒酸無味。就如同有的特約作家喜愛 Sierra 的遊戲、有的喜愛 Lucas 的 GAME 、有的喜 Origin ，有的卻認爲 SSI 好，如果以喜愛 Lucas 的特約作家爲 Sierra 的遊戲寫評析，那這篇評論的後果…？？？（因爲一定會拿它來和 Lucas 的遊戲作比較。）那所謂的〝客觀〞又和雜誌有何關係呢？

## 後語

綜觀上面筆者所言，就可以明白筆者所謂沒有一家雜誌是不客觀的，也沒有一家是客觀的，僅僅在於閱讀者所站的點是否與特約作家同一個點，同一個定位罷了。因此或許大多數的玩家所相信的客觀公正也只是所站的〝點〞相同罷了。

讀者：鄭朝元




# 重現江湖

在看完鄭朝元先生對遊戲評論的看法後，本社深有同感，綜觀目前現有的電腦遊戲雜誌的遊戲評論，都有著將遊戲的品質予以量化的趨勢，不是評等級便是定星等，長久下來，遊戲便被貼上了量化以後的標籤，讀者們關心的也變成「這個遊戲到底得幾星？」、「畫面、音樂得幾分？」，弄到最後，讀者也漸漸迷失在這場玩弄數據的遊戲裡，慢慢地失去了自我判斷的能力而不自知，這是非常可惜的。

當然，如有一個比較明確的標準，是可以幫助玩家更有效率的選到自己想要的遊戲。不過，誠如鄭朝元先生所說的，其間牽涉到很多觀點、定位上的問題，畢竟所有的評論作者都是主觀的個體，都有自己的偏好，如果要拚命地在主觀的思考中擠出一個自認爲客觀的數據，不但會起「客觀公正度」上的爭議，也很容易誤導那些站在不同的點上的玩家。因此，還不如正視主觀會有差異的事實，採取比較人性化的做法，廣徵各類玩家的「主觀意見」以供讀者參考與比較，讓讀者能取得自己比較能認同的觀點，有機會來選擇參考那些「點」和自己比較類似的玩家的意見。

整體來說雖然是從主觀出發，但確仍能讓讀者得到最客觀的結果，本社認爲這才是比較負責的做法，因此，本社特地開闢「群英會審 ver 2.0」專欄，將散見於原先的「遊戲獵人」專欄中，其目的除了要增加遊戲評論的實用性外，也爲了呼應讀者寶貴的看法。

自當年「群英會審」專欄停辦以來，本社接獲了不少讀者的反應，大部分的人都希望「群英會審」能夠復出，編輯部的同仁努力至今，終算能給讀者一個交代。

大致來說，「群英會審 ver 2.0」改進了原先 1.0 版評論遊戲的數目太少的缺點，由於評論的遊戲太多，爲了兼顧評論的廣度和深度，因此不得不採用固定的的格式來節省篇幅，所以樣子看起來會比較不一樣，這就是一下子由 1.0 跳到 2.0 版的主因。當然，這並不表示 1.0 就絕版了，在適當的時刻，本刊也會推出「群英會審 ver1.0」做比較長篇的深入報導。

想當年「群英會審」的班底解散後，由於時過境遷、人事皆非，已有很多參與評論的玩家不知流落何方，有很多人還在尋找當中，因此本社特地邀請一群新的玩家來參加「群英會審 ver2.0」的遊戲評論，在此特別將這些玩家介紹給各位讀者：

**MR.i：**
全能型玩家，GAME 齡不詳，玩過的衆多遊戲中，對某里情有獨鍾，喜愛的遊戲有瘋狂大樓、地心攔截、創世紀Ⅵ、紅色風暴、D 計劃，偏愛劇情架構完整的遊戲。

**袁大仁：**
全能型玩家，GAME 齡不詳，可說是一隻很會玩電腦的猩猩，雖然喜歡玩 GAME，但是卻滿挑嘴的。

**何　布：**
RPG 型玩家，GAME 齡六年，最喜歡的 RPG 有創世紀系列，還有很久以前的冰城傳奇系列。另外，也很喜歡評中文自製遊戲。

**H.C.L.：**
冒險型玩家，GAME 齡三年，最喜歡的遊戲有星際爭霸戰、亞特蘭提斯之謎、小辣椒的時空冒險。另外，也很喜歡玩一些智育遊戲。

**APACHE：**
戰略型玩家，GAME 齡八年，除了戰略遊戲外，也很會玩射擊遊戲，最喜歡的遊戲是沙丘魔堡Ⅱ、凱蘭迪亞傳奇。

**GEMINI：**
冒險型玩家，GAME 齡只有兩年，但卻是可怕的冒險高手，任何冒險遊戲破關都不會超過一個禮拜，大部分的遊戲都是兩三天玩完，目前剛玩完瘋狂大樓Ⅱ。

最後，我們要補充說明一點，「群英會審 VER 2.0」絕對不是現代包青天，我們並不想判定遊戲的生與死，畢竟評論的字句多半只是三言兩語而已，而一個的遊戲的誕生卻是累積許多人的心血而成的。我們要作的是提供一些來自不同觀點、不同喜好的意見讓讀者參考，再經由這些參與評論玩家的喜怒哀樂與他們的簡單的評論，讓讀者也能因而找到認同的對象而得到同樣的好心情、心目中的好遊戲，若能如此，也不枉本社讓群英會審復出的一番努力了。在此懷著「主觀中的客觀」心情，慎重地向大家宣布——「群英會審 VER 2.0」開張了！















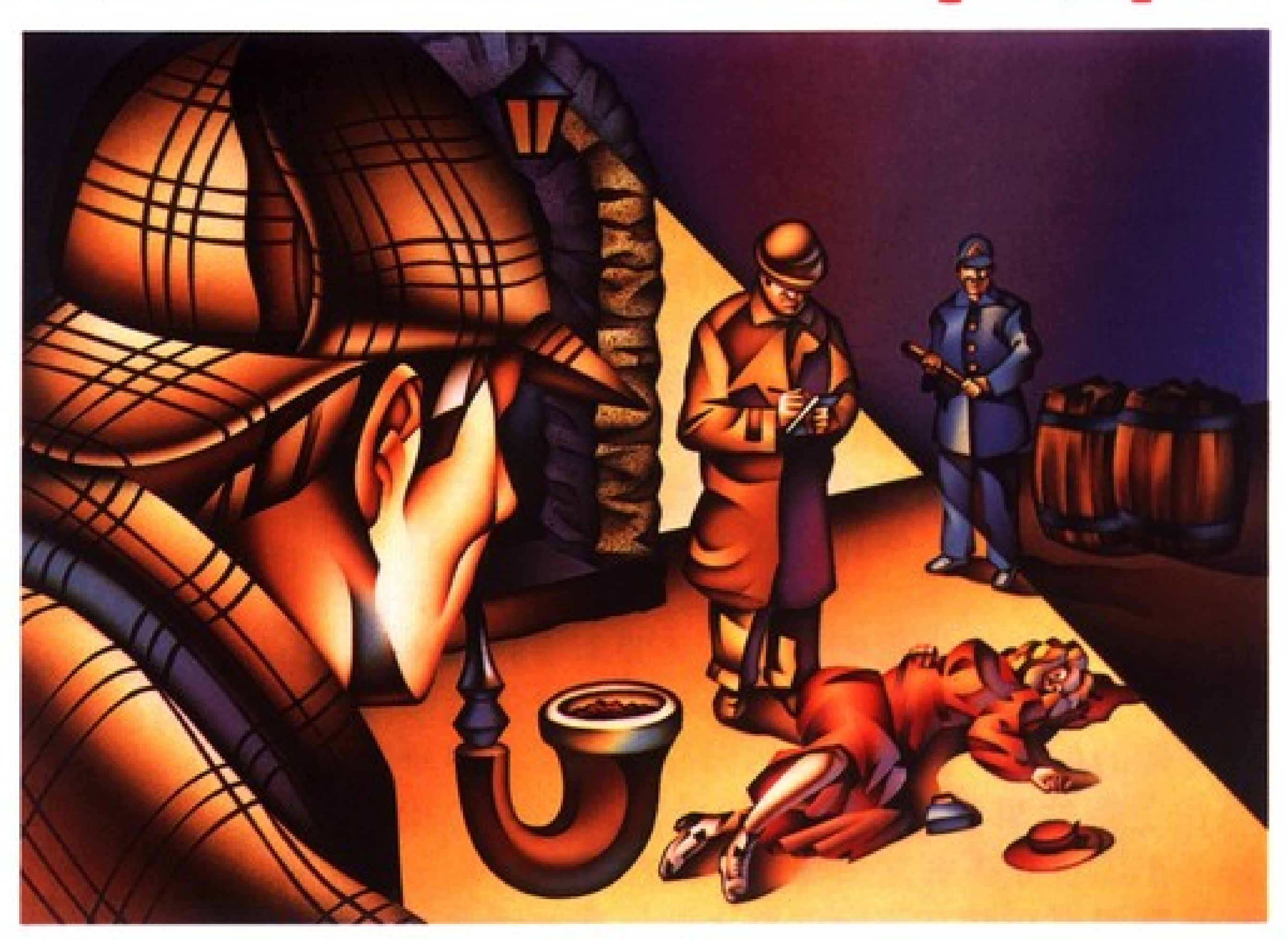









| | |
|---|---|
| 出版公司 | 軟體世界 |
| 作　　者 | 曾　昭　奇 |



神探福爾摩斯加上傳說中一直逍遙法外的倫敦開膛手傑克，答案就是未經發表過的福爾摩斯探案。夏洛克・福爾摩斯雖然只是小說家筆下一個虛構的人物。但經由作者柯南道爾的生花妙筆。部份讀者認爲福爾摩斯是眞有其人，而小說中他的倫敦居所派克街221B號則是觀光客不絕於途。玩家必須扮演福爾摩斯，由調查一件殘酷的謀殺案開始，與兇徒開膛手傑克展開一場鬥智鬥力的對決，鹿死誰手猶未可知！

文字立體冒險遊戲發展到今天，已隱隱分爲兩派，一派以難度較高的謎題，抽絲剝繭的劇情打下基礎，例如警察故事系列、城市獵人、中國之心等；另一派則以滑稽的對白、有趣的人物動作來吸引玩家，諸如幻想空間系列、猴島小英雄系列和錯體奇航等。後者因爲滿足了消費者花錢找樂子的心理，所以常常是銷售排行榜上的贏家，前者則得靠紮實的內容。另外在操作介面、圖形、音效上加以改進，以爲求新改變，來抓住原本就不廣大的客戶群。

在這一方面，福爾摩斯探案可算得上佼佼者，它將文字立體冒險遊戲的操作介面大刀闊斧地革新，這一點值得嘉獎並做爲借鏡，例如玩家可設定談話時人物肖像是否要出現，遊戲進行中可選擇顯示三種不同的字體，還有一套不錯的動詞自動挑選輔助系統，比起SIERRA的介面可說是有過之而無不及。







抽絲剝繭，找出有力線索。

遊戲中福爾摩斯並不會面對死亡的威脅，玩家可以放心大膽的到處尋找線索。

故事的開端在十九世紀的倫敦，一位女演員被人以俐落的刀法奪去了生命，手段與開膛手傑克極爲相近，蘇格蘭場的警探請求福爾摩斯協助辦案，而華生醫生照例會是最得力的助手。兩人在到達命案發生現場後，要小心仔細地檢視屍體，例如傷口的形狀、地上的刮痕等，之後向蘇格蘭場的警探報告你的發現，並針對某些疑點做出推測，直到那位挑剔的警探滿意之後才能獲准進入死者的房間調查。

一般來說，失落檔案是以玩家接觸到的線索發展爲謎題，再經由遊戲中其他人物口中詢問玩家，此時玩家根據得

到的資料，再加上推理能力選擇正確的回答，若選錯的話，進一步的問題或線索就不會繼續出現。不過玩家可利用嘗試錯誤找出正確的對答次序，調查一開始時福爾摩斯只有兩個地點可去，隨著訪查出的線索越來越多，新的場景也繼續出現。而我們的神探是坐著一輛小馬車在整個倫敦市區穿梭來去。




由於整個故事的發生地點是倫敦，所以遊戲中用的是英式英文，這固然表現了製作的用心與考究，但也苦了非英語系國家的玩家，例如在福爾摩斯的住處就有不下數十種的物品有一段不算短的描敘，玩家得耐心的看完才知道此物品對整個劇情的演進是否有幫助。

遊戲中所發現的某些東西如不知名的粉末、以隱形藥水寫的信件等，都要拿到福爾摩斯房裡的實驗桌上化驗，玩家不用擔心自己化學都考不及格要怎樣做實驗！要加什麼化學藥劑福爾摩斯會代勞，玩家只需把要分析的物品放進試管裏




思考之後，再出發！

就成了。

華生醫生這位老搭檔是個絕佳的助手，他不但能以局外人的身份向福爾摩斯提供客觀的意見，當福爾摩斯缺乏一些藥劑時也可以直接向他索取。遊戲中還會以第二人稱的方式記錄下玩家與他人交談的內容，鉅細靡遺，是一位不可或缺的靈魂人物。

因為遊戲是由CD版改為磁片版，原先使用了大量的語音，即使改為磁片後，仍然佔硬碟容量30MB（整個片頭介紹都有語音），是個巨型的遊戲，背景音樂表現平平，並無特出之處。在圖形方面，由於故事發生地點是有霧都之稱的倫敦，所以使用的色調偏向灰暗，重要物品的擺放十分不顯眼，必須細心尋找才能有所發現。

遊戲最大的敗筆就是人物的移動，每個角色的移動十分僵硬，就好像廉價的機器人走來走去，連華生醫生沒事都會到處晃蕩，而指令視窗的設計頗有19世紀的風味。




其實整體來說，福爾摩斯探案在細節及創新方面做得不錯，當和其他角色交談時，會有一人頭由視窗出現，可清楚看見對方的表情，彌補解析度不高的缺點，福爾摩斯坐著馬車在倫敦市區來往時，小馬車的背景也會跟著變換。如果你是個整天拿著放大鏡看螞蟻搬家的十足偵探小說迷，那麼就不可以錯過這個內涵豐富的遊戲，在此奉勸粗枝大葉缺乏耐心的玩家，不要輕易嘗試，EOA公司也說過，福爾摩斯探案是非常「耐」玩的哦！

## 群英會審 VER 2.0

**何布**

中文改版後使原先艱澀的訊息容易了許多，對國內的玩家是一大福音，唯其英國味仍太重，低調複雜的劇情亦壓得人有透不過氣的感覺。

**Apache**

全中文訊息的冒險偵探遊戲，可讓玩者完全的掌握線索辦案。其暗調處理的場景，亦充份的表現出懸疑的氣氛，唯操作界面不很順手。

**GEMINI**



瑰麗的畫面及精彩的動畫和數位語音，整體表現可圈可點。加上中文化的訊息使得玩家可以免除語言上的障礙，只可惜劇情稍短。

**H.C.L.**



劇情結構相當嚴密，可鍛鍊玩家的邏輯判斷力。流暢度略嫌不足，音效略覺單調沉悶。

**袁大仁**

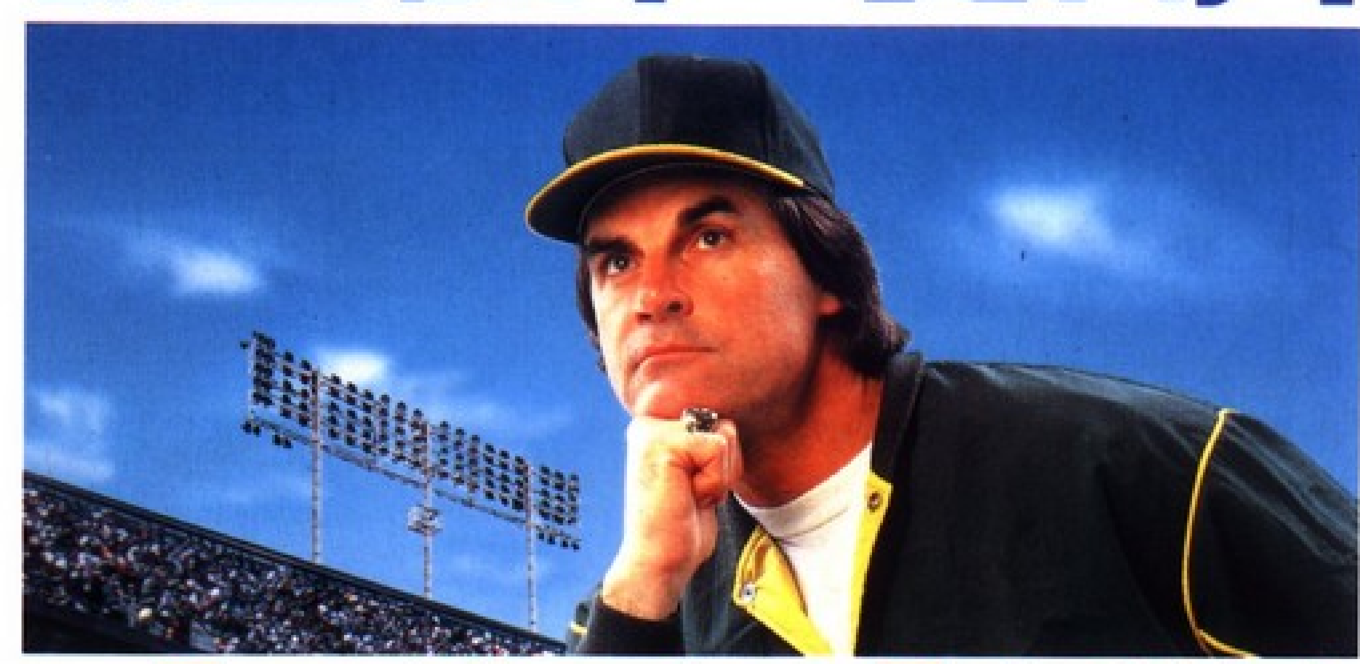


推理迷們的福音！總算有點味道出來！



遊戲獵人

# 明星職棒II資料片

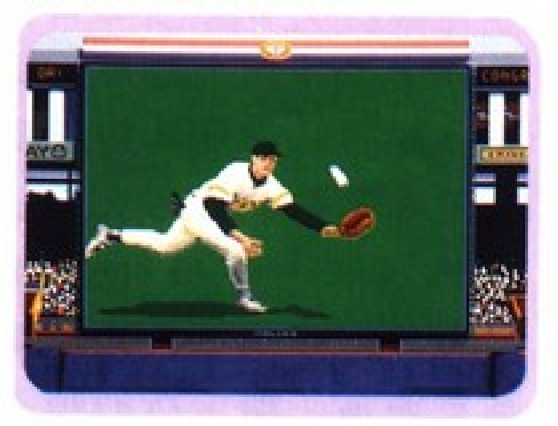


# 奇幻球隊

| 出版公司 | 軟體世界 |
|---|---|
| 作　　者 | 何　　布 |

在燃燒的野球III中贏得世界大賽後，身爲棒球迷的筆者已經空閒了好一陣子，直到最近明星職棒II出版後，埋藏在腦中的那幾個棒球細胞才漸漸活動起來，於是在一聲「Play Ball！」的尖叫聲後（太過興奮所致），筆者選擇了自己所喜愛的蒙特婁隊進軍大聯盟。

外野手飛身接殺險球



經過漫長球季的無數征戰後，戰績沉沉浮浮，心情也跟著起起落落，後來雖然三度在世界大賽鎩羽而歸，仍無損我對明星職棒II的喜愛，畢竟在經歷勝負的悲喜之後，筆者平心靜氣地看待這個棒球遊戲，覺得明星職棒II除了在動畫、音效的設定上有一些小瑕疵外，在統計資料的設定及球員成績的模擬方面卻有極佳的表現，可說是一個相當有內涵的棒球遊戲。尤其對喜歡玩經理模式的筆者來說，最欣賞的就是其球員成績模擬的失眞度很低－－模擬成績與歷史實績的平均差異不會超過10％！

因此像燃燒的野球III中，底特律老虎隊的巨砲菲爾德一個球季竟只敲出一支全壘打，而另一名名不見經傳的菜鳥卻打出二十幾支的荒謬情況在明星職棒II就不會出現，想當年筆者忍痛將菲爾德調到第九棒所受的創傷，如今也總算可以平復下來。

言歸正傳，檢討筆者領軍的蒙特婁隊三度挑戰世界大賽失利的原因，除了投手群表現不佳外，最主要的癥結是二壘手調度的問題。主力二壘手Law Vance雖然有打擊率0.266及全壘打10支的實力，可是防守範圍實在小得可憐，在關鍵時刻經常讓球從身旁溜走，令人氣結。換上Scott Rodney雖然可以塡住這個內野的漏洞，可惜其打擊率只有兩成左右，也缺乏長打能力。

Law Vance的防守爛得可以



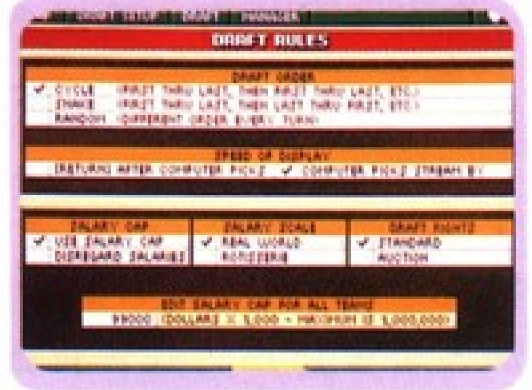
爲了拔掉這兩個眼中釘，雖可以使用修改球員或交易球員的功能換來一名攻守俱佳的二壘手，可惜電腦太過老實，你拿個爛選手跟他換個身價非凡的明星選手，他竟二話不說、說換就換，一點也不會討價還價。筆者在不隨便欺負弱小的原則及道德心的驅使下，決定不輕易使用這些卑鄙手法。

正在傷腦筋之餘，正好明星職棒II資料片－－奇幻球隊出版了，仔細一玩，原來奇幻球隊竟提供招募選手的功能，看來利用奇幻球隊來舉辦一場別開生面的選秀會，也不失爲一個改善球隊陣容的好方法。

將資料片載入硬碟後，原先明星職棒II的棒球選單中就會多出FANTASY DRAFT這個選項，選擇之後就正式進入招

募球員的功能了。在此你可事先設定球員的薪資上限、選人權的輪替方式，或是要求電腦重新計算球員的薪資等等，當一切事前準備都就緒後，便可進入「選人日」（Draft Day）來召開選秀會招募你所心儀的球員。





奇幻球隊的設定畫面

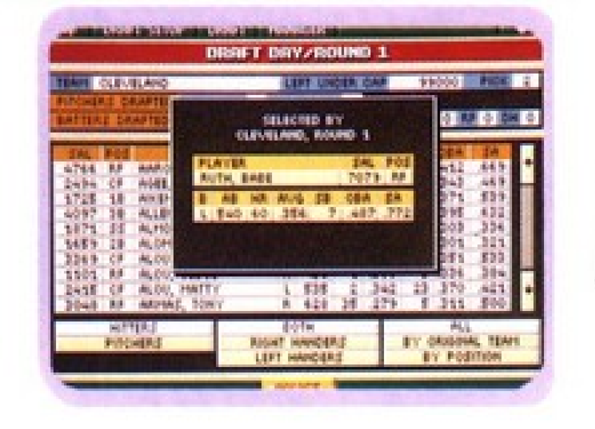
當然，要從一千多個球員中選出四十個球員來並不容易，一大堆的統計資料就夠你斟酌一整天的了，再加上所謂「明星職棒」，顧名思義就是說每個球員都是明星，比較具代表性的有全壘打王貝比魯斯、著名的名投手賽揚，及前安打王柯布都收羅在內。

基本上這些球員雖然來自不同的年代，但卻都是曾經風靡一時的人物，如果硬要比較孰優孰劣，除了情感上過意不去外，還會有一種草菅人命的感覺。幸好電腦提供了 Advice 的供能，使一切變得容易多了。

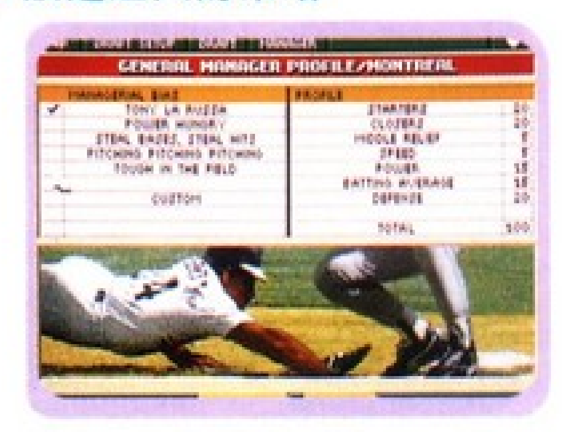
當然，喜歡棒球的人無非是想從棒球中獲得一些樂趣，像選人這種煩人的事，也許交給電腦球探去做就行了，這時你就必須先以你的棒球觀念來設定你所需要的球隊類型，電腦會依照你的指示來組合出強攻猛打型、投手至上型、速度至上型等類型的球隊。在此也可以見識到湯尼拉魯索的棒球觀念，原來湯尼心目中的最佳球隊是百分之六十五的防守，進攻只佔百分之三十五，如果你無法苟同的話，也可以再調整一下各屬性所佔的百分比，如此一來便能得到一個完全符合你的要求的球隊，在調兵遣將時便能更得心應手了。

也許你會懷疑這片提供選秀功能的資料片，爲什麼不叫「奇幻選秀會」而取名爲「奇幻球隊」呢？原來在這片資料片中還提供了一隊黑人球星的資料，這些著名的黑人球員由於種族歧視的關係而無法參加大聯盟的比賽，雖然到了 1947 年黑人球員 Jackie Robinson 加入大聯盟打破了這個不合理的膚色界限，但許多人在緬懷這些黑人球星的身手之餘，仍對他們無法與貝比魯斯等白人球星同場競技感到遺憾，明星職棒II的這片資料片也總算給了這些黑人球星一個平反的機會，因此，所謂「奇幻球隊」的名號也眞可說是當之無愧了。

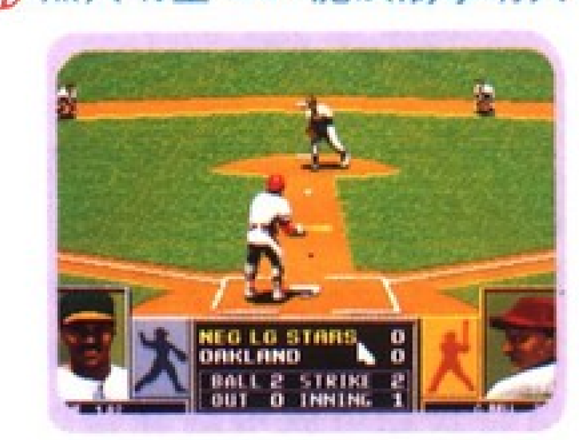
貝比魯斯在第一輪就被選走了




設定選人的策略




黑人明星 Ball 施展觸擊功夫




## 群英會審 VER 2.0

**Mr.i**

加入之功能強化了策略運用的角色，調兵遣將、運籌帷幄，足以讓玩家享受建立職棒常勝軍的可能與快感。

**何布**

提供選人功能，但操作稍嫌繁複。另外，還提供了一隊黑人球星的資料，使這些頂尖的無名英雄能與大聯盟的知名球星同場競技。

**H.C.L.**

除了增加了新進球員的交易功能外，更加重了經營策略的色彩，嚴格說來只能算是一塊輔助程式片。

**Apache**

此資料片增加了主程式選人的項目，玩者有多種不同選人策略來選擇你心目中理想的球員，可讓玩家創造出一支心目中理想的夢幻球隊。



**GEMINI**

比起主程式來講，策略的運用要素增強，更可以招募隊員加入，可供玩家創造出一支屬於自己的球隊。




# 經典明星撲克

| 出版公司 | 軟體世界 |
| --- | --- |
| 作　　者 | 夢工人 |

暑假向來是電腦主機與遊戲軟體的銷售旺季，說實在的，天氣這麼熱，還有什麼消遣比得上待在冷氣房內、與電腦打交道來的輕鬆、愉快呢？也因此，暑假期間電腦廠商無不推出各類價廉物美之機種，來創造最佳業績；而遊戲軟體公司們，當然也不落人後，都搶在這段時間內競爭相推出王牌作品，期望能獲得消費者們的青睞。自然，在這時候，最樂的就是在學中的學生玩家們了。

但在一片打殺聲中，究竟該如何選擇遊戲？對那些只有有限零用錢的玩家們而言，可就是一件相當重要的事情了。這時候您可就得翻翻雜誌，根據獵人們的報導來尋找您所需要的遊戲了。廢話少說，該來看看今天所要介紹的遊戲了。



誰是你的最佳牌友呢？

大家都知道，Sierra 公司的最拿手也最暢銷的便是冒險遊戲，例如國王密使系列、英雄傳奇系列、幻想空間系列、蘿拉·鮑爾系列以及最近的環保小英雄系列，都是大家耳熟能詳的。今年暑假也不例外，我們有小辣椒的時空冒險、有繞著雨林跑還有國王密使六代，可說相當多產的了。所不同的是，這一次 Sierra 還趁著各位遊戲主角們還沒有接新片的空檔之餘，把他們請來在經典樸克中客串一角，充當玩家們的牌友，至少看到那麼多大明星也值回票價了。

爲你邀請到的有國王密使五代的男主角——葛拉漢國王、小辣椒的時空冒險的女主角——小辣椒小姐（這可是千辛萬苦才軋到的喔！），威利奇遇記中的威利小子，幻想空間的第一男主角——萊里先生（他是在溫柔鄉中被製作單位架來的），蘿拉·鮑爾系列的——蘿拉·鮑爾小姐（記者不好幹，還是打牌輕鬆），環保小英雄的小英雄——阿丹小朋友（不要小看他，麥考利克金也不見得比他精明呢！），宇宙傳奇中的——羅傑船長（雖然在太空中他常出糗，在牌桌上還眞不好惹），天才智多星裡的怪腦博士（在古堡裡和小島上接連地被他整了兩次，這一次可要好好報仇了！）等等，除此之外尚有一些知名人士，限於篇幅便不再一一介紹。

每種遊戲都有一段小典故哦！

由本遊戲的名字——經典撲克，可能無法看出什麼端倪，這會兒我們就來看看這套遊戲裡賣些什麼膏藥。顧名思義，經典的意思就是流傳已久，具有收藏的價值，遊戲裡面總共提供了八種不同的樸克玩法，有單人玩法、雙人樸克，也有四人樸克。


古今名人大對抗

以第一種遊戲 Crazy Eight 爲例：這個遊戲需四位玩者（一位是您，另三位就任您挑選了！），一開始每人先發五張牌，餘牌放置桌上，先翻開第一張牌，然後玩者按順序出牌，出牌的規則是須與上一位玩者的花色相同或點數相同才可以，此外八點爲王牌，隨時均可使用，並且出牌者可指定接下來的花色，如果玩者無法出牌，則須從餘牌中抽取，直到有牌可出爲止，若餘牌已用完，則玩者喊” Pass ”，由下一位玩者繼續，一直到某一玩



者手中之牌均打完便算贏了。規則看似簡單，玩起來卻相當刺激，是所有遊戲中筆者最喜歡的一種。


老兄，該你出牌啦！

除 Crazy Eight 外還有 Old Maid、Heart、Gin Rummy、Cribbage、Klondike Bridge、Euchre，等七種遊戲。限於篇幅，在此筆者無法將每個遊戲均詳細介紹。除了第七種橋牌遊戲相當具有知名度外，其餘大致上都是國內少見的遊戲，雖然如此，這些遊戲都還是相當引人入勝的。

也許你會說，即然沒見過，那怎麼會玩呢？您大可放心，遊戲作者已經考慮到了，每個遊戲都附有〞教玩〞功能，只要選擇此項功能，電腦便會以淺顯的文字把遊戲規則、計分方式詳細列出，直到您看會了爲止，當然使用手册


把你最強，最勇的牌亮出來吧！

上也把規則、玩法寫得清清楚楚的了。在操作介面方面，Sierra 公司早就把滑鼠當成標準配備了，使用滑鼠將會使遊戲的操作變得相當簡便、順暢，玩起來也就更加得心應手了。

在音樂、音效方面，若您是 Sierra 公司產品的老主顧，那不用筆者多說，您也可以知道，它的遊戲一定從電腦內建喇叭支援到聲霸卡、MT-32、GM 音源等等。除了每個遊戲有不同的音樂配合之外，十幾位不同對手也有不同的語音支援，讓玩家有同與眞人一起玩的實際感受。此外，每位演員在適當的時候也都有不同的臉部表情，打出的牌在某些狀況下也有動畫的表現，使遊戲不致太枯燥乏味。

在難度方面，前面提到您的對手有些是臨時插花的，他們也不見得對這八種牌戲都相


不要以爲小孩是好欺負的哦！

當在行，在使用手册上有一頁便是人物實力表，手册上把實力分成三等，B爲菜鳥級，A爲實力級，E爲專家級，每位對手可能在某些遊戲上是專家，而在某些遊戲中卻是菜鳥。因此，在選擇對手時可參考這份資料來決定，以免被對手痛宰、或因對手太爛而覺得勝之不武。

本來在遊戲市場上益智遊戲的佔有率便相當少，尤其廠商常常在益智遊戲中加入色情成份，以增加或刺激遊戲的銷售量，在這種情況之下，使得一個正當的益智遊戲更加不易存活。所幸本遊戲有 Sierra 公司的金字招牌在撐腰，本著 Sierra 一貫的品質保證，再加上多位熱門遊戲明星的賣力演出，除非您堅持抱著非限制級不買的信念，否則筆者相信它必定能陪你渡過漫長的暑假。

**群英會審 VER 2.0**

**何布**
登場的人物都相當的活潑生動，音樂與動畫處處可見創作的巧思，唯　規則較難了解，是一個能讓人輕鬆下來的小品遊戲。

**Apache**
和熟悉的 Sierra 明星打牌，感覺就是不一樣。有多種玩法可選擇，且明星們各自專精於某幾類玩法，因此不要以爲小孩子就好「拐」哦！

**GEMINI**
提供了與 Sierra 多位知名明星玩牌的機會，每個人都對某些牌戲專精，可提供玩家選擇難度，如果能把各遊戲規則中文化就更美好了。



**H.C.L.**
可與多位遊戲主角和歷史名人同台競技，且人物表情逗趣，遊戲種類多爲國內少見，配合生動語音，具有新鮮感，但電腦似乎太會作弊了！

**袁大仁**
我只有在無聊的時候才拿它來打發時間，不過我更喜歡其他一起打牌的遊戲明星！



遊戲獵人

| 出版公司 | 松崗 |
| --- | --- |
| 作者 | WESLEY |

# 超級卡曼契

天空上的模擬遊戲，一直是以飛機爲主，諸如納粹飛行祕史、捍衛雄鷹3.0、紅爵士等，皆受到相當歡迎；而在直昇機方面，數量就屈指可數了。無敵飛狼 Gunship2000 想必還讓大家記憶猶新，而它的資料片也已經上市。不過，最近還有另一款直昇機模擬遊戲——超級卡曼契，可說是此一領域的另一佳作。

## 操作簡單，容易上手

超級卡曼契（Comanche）是以美國軍方尚在實驗中的戰鬥直昇機 RAH-66 Comanche 爲設計藍本，是一種偵察、攻擊兩用的直昇機。它的特點是隱匿性高、特殊的造型及特殊的外殼材料，可以降低被敵方發現的機會；速度快，可以迅速深入敵境摧毀目標；更可以執行空戰任務，以對付強大的前蘇聯集團的空中武力。



老兄，客氣點！

超級卡曼契的操作非常容易，除了控制方向、速度、高度及選擇目標、發射武器外，沒有太多複雜的功能，對直昇機不熟悉的人可以很快上手。不過，更重要的一點是：想死還不容易。

一些初次飛直昇機的人，往往會因爲對速度及迴旋翼的控制不當，而導致失速墜毀；在熟悉這層關係後，還要不斷進行貼地飛行，以免被敵軍發現；戰鬥中還要隨時注意施放欺敵金屬片及熱導體，以躲避敵方雷達及紅外線導引飛彈的攻擊。這一連串動作經常讓人手忙腳亂。



漂亮的極地風光

超級卡曼契則把這些顧慮都消除了，飛行中不會失速、自動貼地功能讓你可以保持在固定高度（就算你去撞山也不會像 Gunship2000 馬上就死）、自動施放欺敵金屬片及熱導體也讓你沒有後顧之憂。

超級卡曼契感覺上像是射擊遊戲，不過可以攻擊的目標有限，像主程式裡只有 SA-8 防空車、T-80 坦克，及 KA-50 HOKUM 直昇機可打，資料片裡又添加了 BRDM-3 裝甲運兵車、SS-1 飛彈發射台及甚爲難纏的 MI-24 HIND-E 雌鹿式戰鬥直昇機（要兩枚刺針飛彈才能擊落！）比起 Gunship2000 還遜色許多。




遇到對手了！

## 逼眞的戰鬥場面

爲了能迅速攻擊目標，並且要儘量減少暴露在敵方的攻擊範圍内，直昇機戰術非常強調地形的影響：如何藉助高低起伏的地形以掩護直昇機，使之能以「突然竄起」的態勢掃平所有目標，並能在被對方鎖定前消失，轉換方向再從另一個角度攻擊，這是直昇機駕駛員面臨最重要的課題。

而超級卡曼契最傑出的一點，就是其優良的繪圖技巧，使得玩者能感受到操控直昇機的眞實感，並且充份突顯出上述戰術理論的重要：任務地形蠻複雜的，有高原、盆地、峽谷、平原等，將直昇機穿梭在峽谷中，景物移動十分流暢，



炸得敵軍體無完膚

再配合上自動貼地功能，效果蠻逼眞的，也頗能體會到駕駛直昇機的樂趣。不像Gunship2000，地形只有平地與山丘兩種，繪圖也稍嫌單調。

## 找尋目標不太容易

任務中要找尋目標並不如想像中容易。雖然每個任務地圖都不大（一點沒錯，地球眞的是圓的耶！），但是由於數位地圖太小，往往要找遍整個區域才能發現那最後一個目標。有時還會考慮一種極愚蠢的方式：拉高至五百呎，當發現被鎖定後，就知道目標在附近啦！



夜間突襲

攻擊目標的設定也有爭議之處。同樣在一個盆地裡，爲什麼有的SA-8是目標，有的不是？天上一堆KA-50，也不標明一下哪個是目標，哪個不是？在彈藥有限的情形下，筆者就曾碰過用盡所有彈藥後，才發現該打的沒打完，只好重頭來過。

戰鬥中僚機的AI也有「秀逗」的時候。下令僚機攻擊時，一定要注意在他前方必須沒有障礙物，否則他會蠢蠢地發射飛彈去打山，然後再飛到目標前察看戰果——當然，此時是最容易被打的。不過，也不要光笑僚機笨，自己不要做一樣的傻事就好。




「天兵」戰友

任務結束後的獎賞讓人沒啥成就感，除了十幾萬的積分、摧毀上千個敵軍目標的紀錄（如此龐大的數字其實是沒有意義的）外，就是奇醜無比的獎章（等等，那能稱爲獎章嗎？）讓人缺乏繼續奮鬥的動機，實在是應該學學其他的模擬遊戲才對。

雖然有許多設計上的疏失，但整體說來，超級卡曼契的成績仍值得讚賞。這次國內代理商以迥異於過去廠商的行銷風格，將超級卡曼契主程式及資料片一起發行，想必會讓玩家們玩到爽，且讓我們拭目以待。

## 群英會審 VER 2.0

**何布**：一個射擊風味濃厚的模擬遊戲，由於採用Quantum Leap繪圖技術，營造出相當驚人的視覺效果，敵人差勁的AI是其缺憾。

**Apache**：因其先進的繪圖技術，使得畫面相當的細膩和精緻。由於偏向射擊類型，因此很容易上手且蠻耐玩的，語音和音效方面表現亦不錯。

**GEMINI**：高傳眞的地形畫面以及逼眞的數位音效營造出非常不錯的戰場氣氛。可惜在AI方面表現較差，整體而言倒不失爲一套優秀的射擊遊戲。

**H.C.L.**：缺乏模擬色彩的模擬遊戲，解析度與流暢度都不錯，適合患有「飛行恐懼症」又想嘗試射擊快感的玩者，屬於「有翅膀」的動作遊戲。

**袁大仁**：撇開硬體配備要求不提，它能帶給你不少樂趣，雖然敵軍直昇機的毛病不少，但是，善用你的僚機火力支援，可是絕對地必勝唷！



遊戲獵人

| 出版公司 | 松　崗 |
| --- | --- |
| 作　者 | G.R.X |




# 資料片

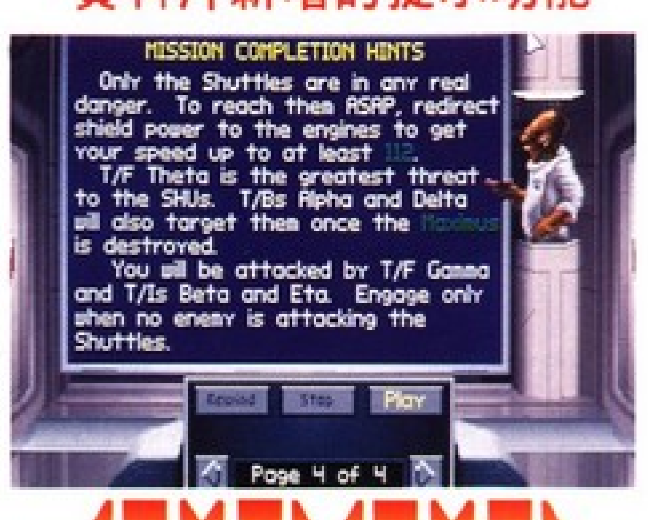
自X-WING推出至今，已有一段時間了。不知各位〞路克天行者〞們是否仍在和帝國軍苦戰不下呢？還是和筆者一樣，早就把光子魚雷丟進死星核心，至今整天沒事呆在叛軍行星泡茶嗑瓜子。無論如何，現在新的任務來了。大伙又可以磨拳擦掌好好大顯身手了。當然，帝國反抗軍把每一個飛行員都當成天行者〞路克〞的事實是不會改的，所以……GOOD LUCK！




X-WING資料擴充片是Lucas Arts在今夏所推出的，可說是該系列擴充片的第一砲。和另一套X-WING秘密任務磁片所不同的是，在資料擴充片中並沒有任何新的機型和敵機，它只是很〞單純〞的提供給玩者一個新的戰區——第四戰區。當然，還有一些新的劇情動畫，（有四段哦）。在秘密任務磁片及〞H〞-WING尚未推出之餘，資料擴充片將是喜好X-WING玩者不可錯過的唯一選擇。不過嘿嘿嘿……這個選擇將會是另一段苦難飛行生涯的開始。當然，身為X-WING的飛行員，心中早就是有所覺悟了，你說是嗎？

話說當年帝國反抗軍在〞路克〞飛行員及〞原力〞的協助下，一舉摧毀了帝國軍事要塞——死星。但此一大規模的攻擊行動卻也使得帝國偵測到了反抗軍基地所在的行星。在失去死星之餘，帝國自然不會放過此一復仇機會。而反抗軍也和以往一樣，盡一切力量在基地被帝國踩平前搶救出所有物資及人員（唉，又不是第一次，大夥都是逃跑專家，媲美擺地攤的，難怪帝國會抓狂。）這就是第四戰區——帝國大追擊（IMPERIAL PURSUIT）對身為反抗軍一員的玩者而言，第四戰區的驚險刺激自然不在話下。

## 資料片新增的提示功能







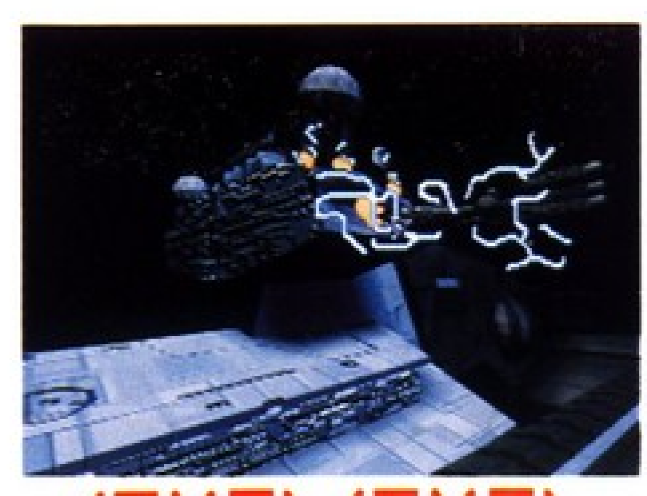

從一開始第一個任務就是逃，而且自己逃也就算了，還要保護其他貨船一起逃，偏偏




帝國的轟炸機又都是免錢似的，一群又一群的出動。只要一有閃失任務就會失敗，眞是讓人恨的牙癢癢的。結果好不容易完成第一任務來到第二任務。天啊！又是護航任務，可惡！爲了保護反抗軍的「命根子」只好咬著牙硬撐了！

呼！心想第三任務應該比較輕鬆了，沒想到，唉，還是護航任務，而且還是要保護最不耐打的太空梭！眞讓人想投奔帝國開H-WING算了。（不過想歸想，帝國那種草菅人命的戰鬥機，不，那不能叫戰鬥機，應該叫包著鐵皮的飛行引擎，只要一次準確的射擊就可將其轟成碎片。我想我還是寧願開X-WING，至少比較耐打一點。）

在這次的任務磁片中，多增了一個很重要的功能－－任務提示。玩者只要在看完任務簡報後，將游標移至螢幕中央下面的PAGE字樣，按下滑鼠左鍵即會出現任務提示。內容包括了敵機的位置，友機躍進的方位，機群數目，及我機應如何交戰等。雖然不是很詳細，但對第一次出任務的人而言，實在是受益匪淺。雖然電腦一再強調非到不得已時不能看提示，否則會降低遊戲樂趣。但如果想減少失敗機率的話（筆者最高記錄，一個任務玩了16次才過關。）筆者勸你還是先研究一下提示再上機吧！而且看了提示也不代表一定就能過關呢！



總之，這次的任務磁片可說是爲喜好X-WING的玩家，提供了一個新的戰場，讓玩者們能在秘密任務磁片推出之前先



來個熱身運動。而且筆者覺得新增的第四戰區每一個戰場似乎都很〞熱鬧〞，也相當具有劇情性。雖說是緊張刺激了一點，但最後獲得勝利的感覺卻是讓人久久不能忘懷，這也不正是X-WING讓人著迷的原因之一嗎？



誠如反抗軍的領導者常講的一句話，也是在第四戰區飛行的飛行員最需要的一個祝福～！

May the Force be with you！

*願原力與你同在！*

## 群英會審 VER 2.0

**何布**

提供X-WING迷額外的任務，另外還有幾段精彩的動畫。

**Apache**



此資料片並無加入新的機種，但新的任務內容可讓玩家體會一下手忙腳亂的感覺。

**GEMINI**



附加在原程式之上的任務磁片，再度提供玩者一個新的戰鬥空間。多加的任務提示功能，可以減少玩家因爲玩不過想砸電腦的衝動。

**H.C.L.**



一條牛剝九層皮，我最痛恨這種斂財行爲了！雖然聲光效果比其他模擬遊戲略勝一籌，但何不把劇情充實些和新戰機出來再一塊出呢？

**Mr.i**



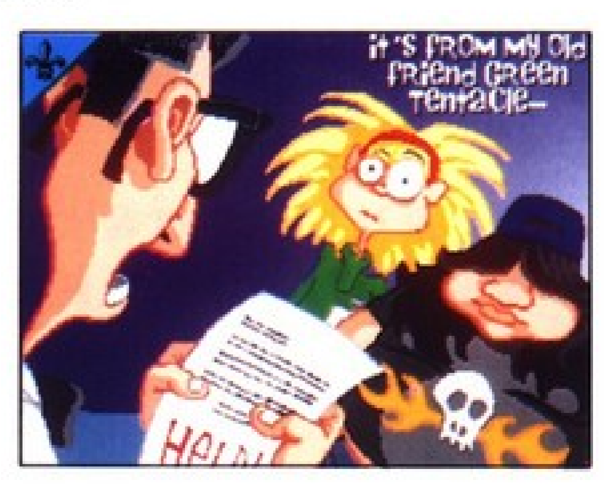
對喜好X-Wing的玩家而言，資料片提供了一個全新的戰區，不啻是一大福音，而任務內容還是相當有看頭。



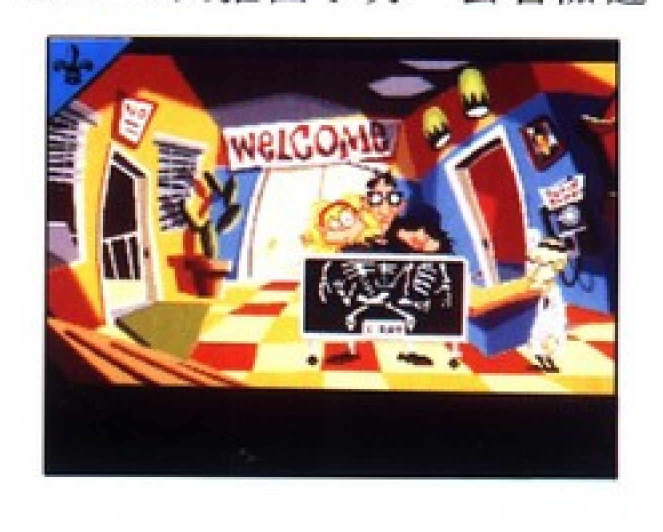

| 出版公司 | 松崗 |
|---|---|
| 作者 | GEMINI |




相信只要是冒險遊戲的玩家都會知道LucasArts這家以驚人的速度成長，並且席捲整個冒險遊戲界的公司吧！LucasArts以其獨特的圖形界面、幽默風趣的對話內容、饒富創意的故事情節，以及專業的場景分鏡，在一段不算長的時間以黑馬的姿態在冒險遊戲竄出頭來。




一連串叫好叫座的遊戲：紗之器、印第安那瓊斯系列、猴島小英雄系列……等等，早已把原本獨霸冒險遊戲市場的SIERRA公司的忠實擁護者挖走了大半，也在許許多多的玩家心目中立下了一個冒險遊戲的新里程碑。在今年的夏天LucasArts又推出了另一套冒險遊戲的巨作——瘋狂大樓Ⅱ——瘋狂時代。這次玩者的冒險地點不在奇異的世界，也不需去尋找失落的傳說，而是要回到過去、飛越未來。






應該還有玩家會記得早期LucasArts所發行的瘋狂大樓吧！瘋狂時代正是它的二代。在瘋狂時代中玩家所操作的人物除了曾經出現在一代的主角以外，剩下來的一個是醫學院的女學生LAVERNE、一個重金屬樂迷HOAGIE。

基本上來說，在瘋狂時代中LucasArts把三名角色塑造得十分的成功。不論是個性、行爲、習慣上都可以很明白的看出其中的不同點，也因爲角色塑造的成功，使得遊戲表現得更加的出色，也增加了更多的樂趣。也由於畫面中的人物放大的結果，LucasArts 更針對了三名主角的特色去設計了一些小動作，像是Bernard在操作者不下指令的情況下會推一推眼鏡，LAVERNE的牙齒則會上下抖動，使得遊戲更加生動活潑。

就瘋狂時代的整個遊戲畫面而言，可以說是非常的「卡通」。也就是說玩家在玩這個遊戲的時候會覺得就像是正在觀賞一部卡通的感覺，甚至根本就忘了它是一款電腦冒險遊戲，而是一部卡通了。或許更會有玩家發現有點像是「華納」卡通的翻版呢！不過這也就是瘋狂時代的特色之所在，卡通化造型、卡通化動作、卡通化的表演方式，使得玩家能夠再重拾那顆赤子之心。

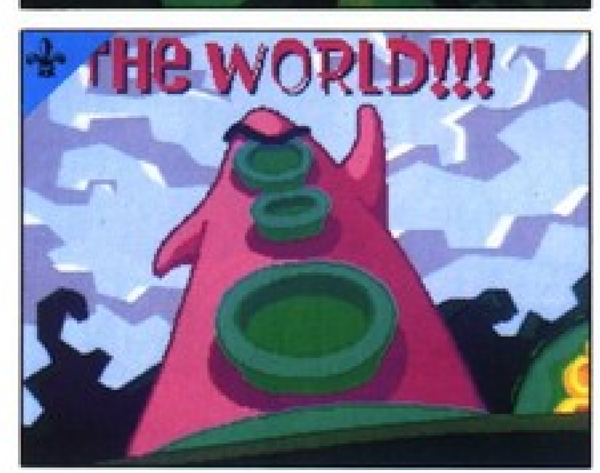



在音樂、音效方面而言，更是與遊戲搭配的恰到好處。在遊戲中除了固定的音樂之外，玩家還可以聽到許許多多的數位音效：抽水馬桶的聲音、鳥的咳嗽聲、門的開關聲……各式各樣的音效據說有上百種呢！由這裡也可以看出

來 LucasArts 製作遊戲時認眞求精求變的態度了！

最後說到遊戲的重心，也就是遊戲的劇情部份。在瘋狂時代中的劇情是敘述由於紫色 Tentacle 因爲誤飲了 DR. Fred 隨意排放的廢水而變得智力非



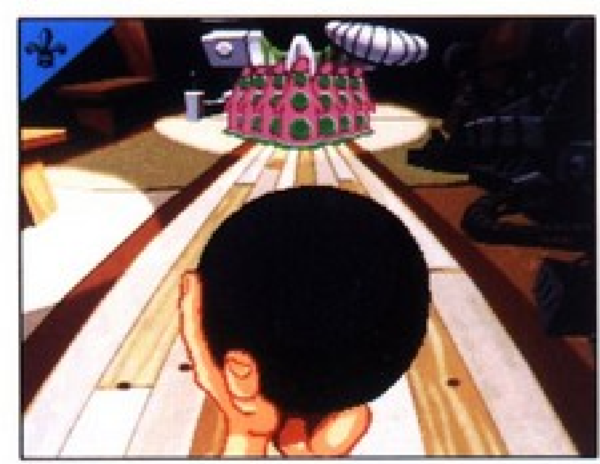




凡，妄想統治全世界。而玩家的任務就是搭乘時光機器回到紫色 Tentacle 誤飲廢水的前一天，並且阻止這件事的發生。



沒想到陰錯陽差卻使得 Hoagie 卡在兩百年前美國肇建時期，而 Laverne 則「回到未來」Tentacle 統治人類的時代，玩家得



先想辦法把兩者先弄回來才能去完成任務。在開頭的時候，會有一段滿長的遊戲動畫，玩家一定會看得哈哈大笑！

而在遊戲內容中 LucasArts 則保持了一貫的幽默，時常會使得筆者發出會心的一笑，甚至爆笑！不蓋你！眞的有這種瘋狂的鏡頭，也眞不辱其瘋狂時代的美名。因爲這是一個縱橫三個時代的遊戲，所以也就使得遊戲的耐玩度大爲增加。或許玩家在這個時代中所拿到的物品得傳送到另一個時代才會有用途，然而那些物品必須用在那些時代，就得要依靠玩家的判斷力了。在「過去」、「現代」、「未來」三個時代中也有著相互關係，像是若在兩百年前的時代（過去）封入一瓶酒，則在兩百年後的世界打開（未來）就會發現酒已經醱酵變成一瓶醋了！在遊戲中玩家也得多多思考時代的關係，以「製作」出所需要用到的物品，夠難了吧！不過整個遊戲的謎題從頭到尾都設計的合情合理，只要玩家稍微動動腦，答案應該很容易猜得到才是！




聽完了筆者說了這麼多，其實個中的趣味還是得要玩家自己親身去玩才體會得出來，說眞的在這種炎炎夏日之中，瘋狂時代還眞的可以算是一劑消暑特效藥。附帶一提，在瘋狂時代還附贈了瘋狂大樓的遊戲，沒玩過的玩家若有興趣也可以順道玩上一玩！

## 群英會審 VER 2.0

**Mr.i**

劇情張力十足，超廣的想像空間，絕對適合喜歡不按常理出牌，且具瘋狂想像力的玩家，是一部幽默詼諧而又混亂瘋狂的好作品。

**何布**

可愛的人物、幽默的情節交織成這個頗令人喜愛的冒險遊戲，音樂都很不錯，可惜對一般的玩家而言難度仍嫌太高。

**H.C.L.**

玩者可自由的翱遊於過去，現在和未來的世界中。劇情瘋狂富趣味性，但又不會與現實世界太過離譜，是具有好萊塢風格的冒險遊戲。

**Apache**

此冒險遊戲，無論其人物造型或是背景畫面，皆以相當誇張的美國卡通手法繪製，片頭的故事介紹就已相當可觀，無論音樂、音效、畫面都堪稱一流水準。

**GEMINI**

可愛逗趣的三名主角，搭配上幽默的劇情、對話。不愧是 Lucas Arts 年度大作。音樂及音效運用更是出神入化，給人很「卡通」的感覺。



遊戲獵人

# 天使角力賽




| | |
|---|---|
| 出版公司 | 精　　訊 |
| 作　　者 | 神者無敵 |

『天使角力賽』是一個由PC-9801移植過來的遊戲，PC-9801的遊戲有一個共同的特點，畫面非常出色，『天使角力賽』也不例外，雖然只是簡單的16色，卻能創造出質感非常好的畫面。在日本，這個遊戲已經出到第二代，但國內PC版卻仍是第一代。筆者覺得日本人有時眞的很過份，什麼東西都是先讓自己人玩爛了才捨得外銷（不但是指遊戲，高級影像設備也一樣）。舉凡美少女夢工廠、三國志、大航海時代等都比國內正流行的Game還要先進，眞是讓人既羨慕又嫉妒。

話說回來，『天使角力賽』是一個以女子摔角爲主題的卡片遊戲，什麼是卡片遊戲？有沒有玩過任天堂上的七龍珠？就是那種類型了。在天使角力賽中，所有攻擊都是以選擇卡片的方式來進行，卡片分爲『飛』、『極』、『特』、『打』、『投』、『他』，每一種卡片代表某一類型的攻擊法。可是說明書寫得實在太簡略了，根本搞不清楚狀況，幸好筆者常看第四台的摔角比賽，對摔角還算了解，故在此對上述選項略作解釋一下：



各種卡片代表不同的攻擊方式

『投』是投擲技，把對方拋出後再摔下來一類的攻擊法。『飛』是飛腿攻擊，摔角中常會借助台邊繩索的反彈力加強飛腿的力量，遊戲中也有類似的技巧。『打』是一般手部的攻擊法，例如掌打、肘擊等。『極』是關節技，所謂關節技便是一些鎖著敵人關節的技巧，在摔角比賽中特別重要。



終於把對手逼到場外了！

『他』是指一些特殊的技能，如回復、必殺技等。『特』就是一些無法明確分類的技巧，這種技巧的殺傷力比較大，但相對的這種卡片出現的機會也比較少。每個角色又有自己的屬性，和一般的RPG差不多。

遊戲有三種玩法，單人賽、雙人賽、錦標賽，單人和雙人賽都可說是練習用的，對手不會太難纏。錦標賽是有故事性的，內容是一群愛好女子角力的少女，爲了成爲世界冠軍而到各國挑戰，每一站都有不同的敵人，最終目標便是打倒那頭戴面罩的神祕對手。不管輸贏，都會得到一些增加屬性的點數，加強自己選手的實



開始錦標賽吧！

力，如果打敗對手，還可學會對手其中一種招式。遊戲並沒有次數限制，故只要耐心一點，應該可以把遊戲玩完。

在角色選擇上，筆者覺得要找『極』這一項較強的角色，爲什麼？在摔角場上，只有壓制對方，使其動彈不得才能取勝，所以即使其他各方面能力再強，但若『極』這項能力不夠強的話，就算打得對方死去活來也無法取勝。另外最好集中火力提高其中三位選手的戰鬥力，因爲五名選手中在每一站中只能有三個上場，如將各種技能平均分散到五人上反而創造不出強手來，筆者用這方法，在第四站中已於不敗之地。



要選誰參加比賽呢？

這遊戲有沒有什麼缺點？當然有，例如畫面中不管你選擇什麼對手，對打的永遠都是那兩個人，這一點讓人覺得太草率，兩個主角對打的畫面只能靠自己想像，如果打鬥的畫面能根據角色不同而有所變化就好了，但仔細想想，如果眞的這樣做，圖形檔將會變得非常之大。另外一點便是人工智慧太低了，格鬥遊戲也有人工智慧？是的！電腦根本不懂得利用自己特長，只管攻擊也不管是否有效，除非屬性相差太遠，否則要輸也不容易。在雙打時電腦笨得更誇張，摔角的雙人賽中，交換選手是一個很重要的戰術，懂得利用這種戰術才可以打倒比自己強的對手，但筆者至今在雙人模式中從未見過電腦交換選手，在處於劣處時電腦仍然不肯換人，寧願選擇逃走，眞是有夠丟人的了。



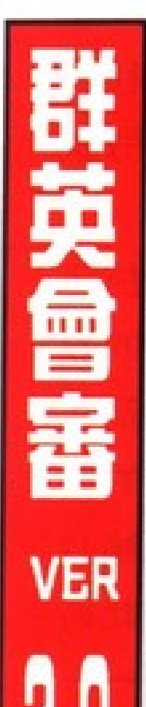
分不清是誰打誰了！

再來的也不知是優點還是缺點，和一般美少女遊戲一樣，這是一個略帶「色彩」的遊戲，在錦標賽中，每打一場比賽後，輸的人便要脫衣服，如果輸的是自己隊友也無一倖免，所以爲了看清所有主角的玲瓏體態，只好有時故意輸一兩場了。故未滿十八歲和衛道之士，請不要玩這個遊戲。不過和9801上的『DOR』、『星砂之物語』來說，簡直是小兒科，眞佩服日本人，什麼遊戲都可以扯上『性』的，這大概也可證明大和民族英雄本「色」的民族特性吧！



終於獲勝了！

最後筆者要說一些題外話，第四台的角力賽，其實是假的，並不是他們的招式不具殺傷力，而是他們都練習到不會眞正傷害對方，不然被倒頭樁擊倒的人怎可突然精神百倍地反擊？眞正的角力賽是奧運比賽中的古典摔跤和自由摔跤，千萬不要被電視上五光十色的假象給騙倒囉！






**Mr.i**
電腦邏輯判斷令人難以信服，劇情部分單純，圖像表現尙可。

**何布**
排除傳統摔角遊戲的動作因素，改採用選卡的策略方式來進行比賽，除了畫面處理有瑕疵外，以機率來定勝負亦讓人有被電腦玩的感覺。

**H.C.L.**
缺乏親身參與感的遊戲，選手個個長得一付「欠扁」的模樣，眞是讓人倒足了胃口！

**Apache**
爲一卡片式的摔角遊戲，因此操作變簡易的。其只用顏色區分敵我雙方之人物對打畫面，感覺蠻草率的，唯其招式畫面還算蠻多的。

**GEMINI**
高解析的16色畫面，美工方面也還算過得去。只是奇怪的規則與判斷方式和不搭調的音樂使整體感覺下降。敵我也難以分辨。

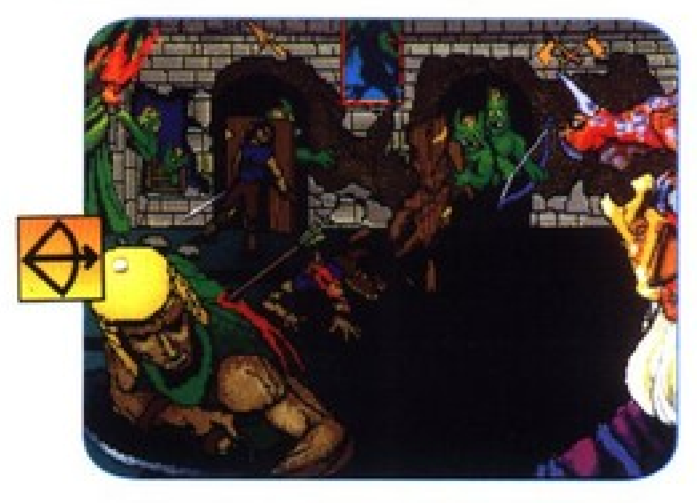





| 出版公司 | 精　訊 |
|---|---|
| 作　者 | MIZUNO |




紀元311年某日早晨亞爾克斯城裡傳來探子回報聲。「報！報！報…告城主，黑暗軍團聚集十萬大軍往城裡開到，行軍速度極快速，現於城外五里處紮營。」「有這種事情！傳令下去，各軍嚴守陣營，弓兵與標槍隊全天待命，敵人部隊一進射程即刻開始攻擊。其餘士兵馬上集結分散於東南北門嚴加戒備，不得有誤！」

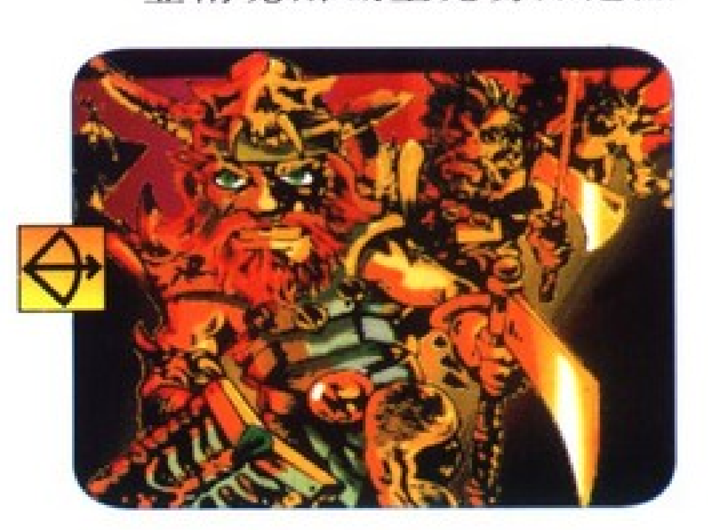


此時，黑暗軍團營帳裡，領袖與其他將領也正思慮著攻城的計劃，一段時間過去後，領袖說話了。「各將軍聽令，明日卯時攻城，屆時由獸人工兵帶頭負責破城門，而獸人士兵與巨魔士兵負責攻堅、四面獸人弓箭兵則負責後衛。第二輪攻擊時由雷霆法師不死怪物負責攻堅及保護獸人工兵將黑暗之旗升上旗桿，待第二輪攻擊成功之後部隊即傾巢而出，無論如何要撐過第二天戌時而不使軍旗被降下。此次敵我雙方實力相差懸殊，我方必勝無疑，將軍們可盡情殺戮不必留情，哈哈哈……」

次日早晨由塔克將軍帶領的獸人工兵部隊帶著撞城木浩浩蕩蕩往亞爾克斯城開去，道夫與豺部兩位將軍所指揮的獸人士兵與巨魔士兵也如領袖之命執行任務，米特將軍的四面獸人弓箭部隊隨時準備發出第一箭。

利那間劃破寂靜的第一支守軍弓箭射到，塔克將軍的工兵部隊像發狂似的往城下殺去，米特將軍同時也下令部隊開始射擊以掩護工兵部隊，在雙方皆有傷亡的情況下，經過兩個小時的圍城戰後，黑暗軍團終於攻破亞爾克斯戰役第一道城門，此時獸人與巨魔兩支負責攻堅的軍隊在弓箭部隊的掩護下，以極快的速度往城裡攻去，黑暗軍團在短時間內攻破城門士氣大增，待命於南城的人類士兵豈是獸人與巨魔的對手，不消一刻鐘即作鳥獸散。

亞爾克斯城主見勢知道黑



暗軍團準備以一路攻城，於是馬上下令防守於北城的人類敢死隊與東城的精靈弓箭兵馬上移防至南門，此時的黑暗軍團的先鋒隊伍除了工兵部隊撤退外，其餘已全部攻進南門，部隊往北推進不久果然遇著移防中的人類敢死隊與精靈弓箭兵。

戰況又起，兩軍形成拉鋸戰，這次守方因有敢死隊的奮戰與精靈弓箭兵的魔法弓箭，倒使黑暗軍團遭受到頗深的打擊，拉鋸戰在攻方的第二輪攻擊部隊加入後終告結束，此時光明軍團只剩下主力部隊——人類英雄與標槍隊可供作戰，黑暗軍團又是勢不可擋，節節

逼近軍旗室，眞是令人替光明軍團捏一把冷汗，到底局勢如何呢？光明軍團能夠成功的防守嗎？欲知後情如何，且聽下回分曉（不是我不寫，再掰下去的話主編可是會把我給「剁」了）。



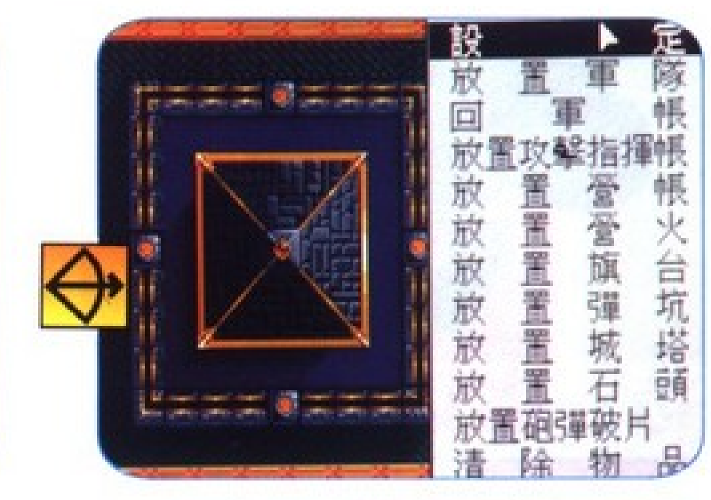
戰狗延續著危城爭霸的遊戲進行方式，不同的地方只是在於地圖的創新與新加入人物，基本上如果你熟悉危城爭霸的操縱方法即可以很輕鬆的上手，在戰狗中又加入了連線對打的功能，藉著電話線玩家們可以不必埋怨遊戲的 AI 不夠好，而跟彼方的同好戰上一盤驚天動地的攻防戰。

另外，戰狗也是採雙語版方式推出，如果你嫌中文字處理得不好看，也可以英文訊息來進行遊戲。同時，遊戲也提供了製造地圖的功能，在你玩膩了所有遊戲爲你預設的情節時，也可自己來製造一場別開生面的戰役，這又增加了一份可玩性，不錯唷！




在畫面處理上遊戲採 2D 的方式來表示各軍隊，每個軍種都有其代表性的圖樣，不像一般戰略遊戲只是以一個方格及數字帶過，相當不錯。但有時兩軍接觸時，敵我雙方展開混戰，常常會搞不清楚誰是誰，所以呢，遊戲特別又爲玩家設計了一項可以把軍種圖樣改成顏色方條格，可以分辨敵我，又可以知道此軍剩餘的兵量，眞是兩相宜。

而音效部份最是令筆者讚賞，買了這個遊戲光聽到那兵器敲擊聲、嘶殺吶喊聲、法術轟隆聲……等，就已是值回票價了。晚上玩時可得把音量關小點，免得被抓去修理。至於背景音樂部份，遇到如此出色的音效不免也就顯得失色許多，但整體上來講此遊戲的音樂音效部份可說是配合得相當好，有一種「我就是正在打仗的感覺」。




再來就是戰略遊戲的重點——AI 囉！玩過很多戰略遊戲中，戰狗可說是不錯的了。遊戲裡在每場戰役開始時可讓玩家選擇難易度，如果你選得很簡單它就像個白癡樣，如果玩家選得越難它就越厲害，就是說越來越奸詐了，即使電腦處於不利的位置它也會利用一些戰術技巧來控制局面，常常喊說沒有好 AI 的玩家們可以試試看喔！

戰狗最讓人詬病的就是密碼的輸入，每次我都得花好多時間來辨識螢幕上指的到底是不是說明書上的那一個圖樣？相當不方便。而最最最可惡的就是玩一玩就會當機，這種情形常常會出現，所以說呢！玩家最好在到某一個進度時就存檔一下，免得到時候欲哭無淚喔！

## 群英會審 VER 2.0

**Mr.i**

以資料片的性質而言，或在提供玩家更豐富之場景、功能或改善原有遊戲之缺失，以此種角度來看，本資料片體貼玩家的設計略嫌不足。

**何布**

本資料片在不更動原先核心程式下加入了數十種新軍種，故原先的缺點仍依然「健在」，尤其是會當機的情形更是令人苦惱。

**H.C.L.**

遊戲的人工智慧設計得相當不錯，戰鬥時的音效也相當熱鬧，容易打瞌睡的玩家將不需再爲此煩惱了。

**Apache**

由於新增了數十種之新軍種，要如何來相互掩護支援，對於玩家調兵遣將的能力有很大的考驗，唯因複雜的計算而拖慢了執行速度。

**GEMINI**



此資料片增加了地圖以及新軍種。更棒的是多了 Modem 連線功能，可以和同好大戰一場。本遊戲的音效亦是數一數二的。



# 遊戲獵人

| 出版公司 | 熊　　貓 |
|---|---|
| 作　　者 | 何　　布 |




仔細推敲三國歷史，品味其間的豪傑事蹟，我們不免有個疑問——到底誰是三國第一勇將？相信翻遍整本演義，也很難找到一個正確的答案。

首先有人會提到呂布曾單槍匹馬力戰劉、關、張三人仍不至落敗，堪稱第一武將，雖然如此，仍有一些自居正統的人士不以爲然。因爲根據歷史，呂布獨戰劉、關、張三人時，跨下騎的是赤兔馬，所以到底是呂布厲害，還是赤兔馬厲害則不得而知，因此對呂布的戰力的評估便打了些折扣。




■統一天下的黃金陣容

另外，呂布有一半的西域血統，可以硬說他是外國人，不便當中國的第一勇將。再加上他的人格有缺陷，不但反覆無常，而且經常恩將仇報，所以這些正統人士便拱出「三國模範生」——趙雲來坐上第一勇將的寶座。

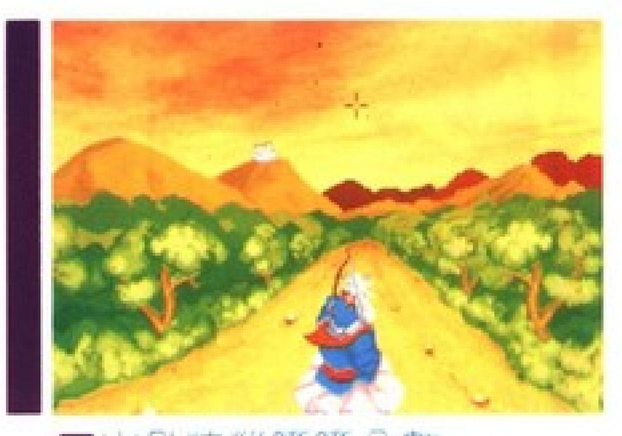
至於，挑上趙雲的原因除了因爲他智勇雙全、儒將風範，且從未打過敗仗外，當然最重要的是他不像關羽、張飛那樣有和呂布交過手的不良記錄（看你有什麼證據說呂布比趙雲強！）。所以三國第一勇將趙雲是當之無愧，可見要當個第一武將還得「德智體群美」五育並重才行，否則就像呂布隨時有被「倒閣」危險。




■典韋一招大鵬展翅所向披靡

當然，如果硬要選出誰是第一，相信諸位玩家心目中都各有擁戴的對象，但奈何歷史已成陳蹟，一些強將之間總是缺乏手下見眞章的驗證機會，還好三國志——武將爭霸這個格鬥遊戲就提供了一個讓三國武將比試功夫的競技舞台。因此，讓你幫助心儀的武將拳打腳踢打敗其他的對手，順利登上第一武將的寶座也絕非夢想了。

登場的武將共有十二位，除了大家所熟知的蜀漢五虎將外，還加入了曹操陣營的七位大將，甚至連曹操自己也粉墨登場。奇怪的是呂布竟也加入了曹操陣營，筆者看過好幾遍三國演義，曹操與呂布不但志業不同，而且最後呂布還被曹操所殺，因此兩人不反目成仇就不錯了，竟還能並肩作戰，怪哉！倒是呂布曾與劉備合作退敵好幾次，呂布甚至還救過劉備一命，因此認眞說來，呂布應該加入劉備陣營才是。



■出外狩獵賺賺分數

追究這種錯誤產生的原因，我想主要還是受到日本電玩文化的影響。如果玩家們有玩過大型電玩版的三國志Ⅱ，應該也都嘗過呂布的苦頭——

這時的呂布就是幫曹操助陣來對抗劉備，這個日本人造成的錯誤竟搞得中國人也弄不清楚自己的歷史了，影響之所及使三國志——武將爭霸中衆將領的招式與身手便不得不帶點東洋味。仔細一看，本遊戲中的武將雖然身手不凡、招式衆多，但充其量只能說是師承餓狼傳說、快打旋風、英雄榜中的諸位好漢而已，不但似曾相識而且了無新意。



■好小子，辦事不力，看我K你！

以一個格鬥遊戲的角度來看，武將爭霸的程式功力可屬上乘。畫面的捲動與角色的動作都很流暢，衆多的招式與大號的氣功並不會使衆將領的身手稍慢，鍵盤的反應也很快，在386的機器上就能得到很平穩的效果。因此，如果眞能利用連線功能讓所有格鬥遊戲間的角色捉對廝殺，武將爭霸內的將領應該可以輕鬆囊括前三名，因爲除了衆多的招式與快速的身手外，他們還有不錯的AI做後盾。因此，以對付其他格鬥遊戲的慣用手法來玩這個遊戲將會輸得很慘，一成不變的攻擊方式或習慣一招闖江湖的人將也會遭到迎頭痛擊。

除了純粹與電腦對手格鬥的「武將爭霸」模式外，本遊戲還提供了過關性質，且附帶劇情的「統一天下」模式，不過其關卡仍嫌太少，總共只有七個而已。雖然其間除了包括曹操在內的七名大將外，還有不少小嘍囉串場，但仍不成氣候。比較好玩的是特殊的加分關卡，玩家必須騎馬射箭來玩玩射鴿子的遊戲，到了最後竟然還有超人飛出來，眞是令人絕倒！



■哼！黃毛小子也敢闖我潼關

針對功力不同的玩家，本遊戲有難、中、易三種困難程度的選擇，不過如果你一進入遊戲就先選擇配備設定功能來改變難易度，最後會被踢回DOS底下。原因是程式尚未檢查密碼，因此你必須先進入實戰輸入密碼後，再故意戰敗回到主選單下來設定難易度，這個小BUG對玩慣電視遊樂器的人實在很不習慣。音樂的表現則平平，語音部分雖然營造出相當熱鬧的氣氛，但仍缺乏專業錄音的水準。



■時運不濟，英雄氣短

整體來說，三國志——武將爭霸算是一個相當出色的格鬥遊戲，雖然有些創意上的缺陷，但製作單位對三國歷史的考據還算下過一番功夫，尤以各人物之背景場景的設定都很精確，便可見一斑。全頁彩色的手冊製作的相當精美，其內容也頗値得一讀，是繼快打至尊後，唯一可與大型電玩相比擬的格鬥遊戲，喜歡這類遊戲的玩家，不妨可以玩玩看。

## 群英會審 VER 2.0

**何布**

本遊戲對三國歷史的考據下過一番功夫，角色招式衆多，畫面的捲動還算流暢。手册製作精美，讓人讀得津津有味。

**Apache**

以大家耳熟能詳的三國時代人物爲主的格鬥遊戲，因此比一般的格鬥遊戲多了一份親切感。背景的畫面很生動，操作界面亦不會太難。



**H.C.L.**

精心編製的手册與美工的用心相當令人激賞。不過在操作手續上仍覺有些繁瑣，讓人有手忙腳亂的感覺，音效方面則表現平平。



**GEMINI**

集合了市面上所有快打類型的招式，除了動作流暢度稍微差了一點，音樂平平。可算是一套不錯的格鬥遊戲。



**袁大仁**

出場人物激增！闖關部分加強劇情張力，只可惜動作配速並不恰當，各式絕招也多了無新意，但仍爲目前市售最佳電腦格鬥遊戲！



遊戲獵人

| 出版公司 | 第三波 |
|---|---|
| 作者 | 曾昭奇 |



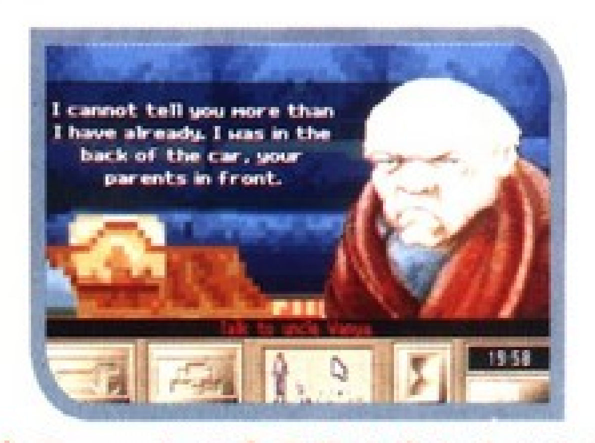

# KGB 蘇聯秘密警察

一向與美國中情局CIA互別苗頭的蘇聯秘密警察組織KGB，在1991年蘇聯社會主義帝國瓦解後，也被揭開了它神秘的面紗，更進而被西方資本主義社會的娛樂軟體業拿來當做遊戲的題材，說來還眞有點諷刺！不過平心而論，前蘇聯帝國中的確有不少可以拿來當做策略與文字立體冒險遊戲的背景與故事。




↑蘇聯秘密警察KGB

在KGB中，玩者所扮演的角色是莫名其妙被內調至P部門的一位探員，負責調查一名私家偵探的離奇死亡事件，這件案子由KGB接手的原因是死者曾任職於KGB。遊戲中另一條主線是主角行動不便的叔父與當年主角雙親的神秘死亡事件，似乎有著不尋常的關聯，國家機密與私人恩怨的糾纏使得案情更形錯綜複雜，玩者如何在蘇聯僵化的官僚制度下，和社會主義疏離的人際關係中，得到他人的合作及破案的線索，就是本遊戲有別於其他文字立體冒險遊戲的特色所在。




↑Vanya叔父是否隱瞞著什麼內情？

遊戲共分爲四個章節，由於情節的舖陳極端直線，玩者必須收集所有的重要物品並將它們使用在正確的地方，與其他人物交談時也得謹記一個原則：自己是一位堅定的社會主義信徒與忠貞的共產黨員，所以絕不可流露出絲毫對資本主義社會的嚮往，一切以黨的意志爲最高指導原則。筆者相信有許多玩家對於以上的守則一定會覺得無法適應。畢竟你我都是呼吸自由的空氣成長的啊！筆者也曾經試過以比較輕鬆的口吻與遊戲中人物交談，例如聊聊莫斯科的夜生活與街上的女孩啦，大都被對方以一句：「同志，我們不應該討論這些資本主義社會的腐敗現象！」給碰了個軟釘子。因爲整個故事的發生地點是在蘇聯，製作群以一般西方媒體上所用的政治漫畫表現政客貪婪醜陋嘴臉的手法繪製遊戲中的人物，




↑遊戲中玩家得取得多樣物品




↑KGB官員在CRYO美工中的嘴臉！

背景音樂爲了要帶給玩家身處莫斯科的感覺，聽起來有點像加快節奏的俄羅斯方塊的背景音樂，反倒令人覺得畫虎不成反類犬。

既然在KGB中玩者扮演的是一位受過軍事訓練的探員，就一定得要有007般矯健的身手，遇到有人擋駕時，不妨試試其他途徑（上天下海？）。

蘇聯秘密警察的介面十分讓人激賞，它有一項自動繪圖功能，可讓玩者知道目前周遭的環境以及還有那些地點未曾採索，是個十分體貼的設計，此外有項錄影重播功能，此類功能一向只有模擬類遊戲才提供，CRYO公司將它放進KGB，可以說效果出奇的好，有好幾次筆者的進度卡住時，便從頭開始瀏覽自己的行爲與所得到的線索，往往都能找到原本疏漏之處。唯一美中不足之處爲本功能有時會導致當機，不過



⬆方便的簡易地圖介面

玩者可在使用這類功能前先存檔以防萬一。另外KGB在存檔後會列出一項進度參數，告訴玩者已經完成了遊戲的百分比，對一些急性子的玩家極具參考價值。

CRYO公司的美工技巧在沙丘魔堡中已讓人領教過了，此次在KGB中更是精益求精，在物品圖像部份畫風細膩，場景中配色大致都不錯，在四個章節的片頭畫面，則以水彩畫表現，更展現CRYO美工過人的功力。音效方面大致說來只是差強人意，背景音樂則不甚了了。

一般文字立體冒險遊戲的玩家，大多是以儘量交談以獲知更多的線索爲主，但是KGB的製作群則多加了一些限制來挖苦玩家，例如主角身爲KGB的探員，這身份自當是愈少人知道愈好，所以如果玩家在遊戲中人物詢問身份時都暴露資料，那麼即使您取得相關線索並完成任務，您的上司仍舊會給您一個十分嚴厲的懲罰「重來」！此外人生有三急，遊戲中有數個場景中皆有洗手間，它們可是有實際功能的，在緊張的衝鋒陷陣之前解決一下內急的問題，說不定會因爲良好的衛生習慣而得到幫助。




⬆可不能輕易的洩露身份！

其實在KGB中有個不影響遊戲進行但十分討厭的bug，在遊戲卡住時，有許多玩家會像無頭蒼蠅般亂闖亂撞，即使明知某個房間不會再有任何線索也一樣跑回去仔細搜查，這時某些情節便會重複出現，例如在開始時死者的妹妹會交給主角一捲錄音帶，按理說死者的辦公室在搜刮光了後便沒有必要再回去了，但是愛鑽牛角尖的筆者跑回去竟又遇見死者的妹妹，又給了一次錄音帶，後來才弄清楚是程式中的bug，這種情形後來又出現了兩三次，KGB應該對玩者的行動再多加些限制才是。

在炎炎夏日中，莘莘學子們在考完聯考後，不妨打開冷氣，買罐冷飲，只要肯花心思去看遊戲中的對話，在人腦與電腦的鬥智中，您這位格別烏的探員可是有很大的勝算的！

## 群英會審 VER 2.0

**Mr.i**
場景、人物的搭配足見考據之用心，事件、劇情發展之構思也極縝密，唯懸疑、緊張等各項臨場氣氛之營造仍可加強。

**何布**
以蘇聯情報工作爲背景的冒險遊戲，風格相當特殊。在劇情的考據方面下過功夫，可惜操作界面不夠親切是其缺點。

**H.C.L.**
捲動式轉場畫面相當特別，每個行動間均附有提示，不會有茫無頭緒的感覺，某些多餘的對話系統對遊戲毫無幫助，有畫蛇添足之感。

**Apache**
以蘇聯祕密警察爲題材的文字立體冒險遊戲，故事內容讓人感覺蠻新鮮的，其音樂和場景配色很有異國風味，唯其可再加強音效效果。

**GEMINI**
以蘇聯爲主題的文字冒險遊戲，只可惜人物畫面有點模糊，遊戲的好壞見仁見智，可以用爲打發時間之用。



# 遊戲獵人

| | |
|---|---|
| 出版公司 | 第三波 |
| 作　　者 | GAMEBOY |




最近國內的休閒軟體公司，推出了不少自製的中文RPG，第三波公司的“三界諭”，亦趕在這熱潮中推出了。



是豔遇？還是悲劇的開端？

三界諭所描寫的世界爲一名爲虹奇（宏碁？）的世界，



愛人遠離，公主傷心欲絕





而三界分別爲優人類、獸人類及精靈族，原本三界互不相犯，然而在亞紀元1687年時，原本如夢幻般傳說的虹奇星球，卻突然崩潰了！

因在亞紀元1682年時，皇后生下一子，在週歲生日宴會上，竟在數百名賓客眼前，從額頭上生出一犄角，而國王爲了掩蓋皇后“可能”與獸人類私通的醜聞，竟殺死了數百名的賓客，而巫士之主娜蒂也因



醜聞外洩，國王大開殺戒

屠戮而被毀容。娜蒂爲了復仇，聯合了獸人類出兵討伐國王，最後，國王及皇后自盡，而娜蒂卻未因此而罷手，反而更以毀滅人類爲目的而大肆攻掠，因而被五位神戰士封印，而“犄角事件”也就不了了之。遊戲的劇情便在三千年後的今日展開……。

相信大家在玩三界諭時，



美女為何變成殺人魔王？

看到那主畫面會有些似曾相識，是否有些類似聖域傳說呢？其實三界諭和聖域傳說的作者乃同一人也，然而三界諭卻比聖域傳說改進不少。

在三界諭中，玩家是否覺得畫面比聖域傳說細了許多，而“放大縮小”的技巧也用了更多（不過筆者不太喜歡這部份），也更可看出作者的用心。



出海冒險去吧！

在場景方面，共計有三大帝國<地上世界>，三個地下世界、天上世界及數個海底世界，其地圖範圍廣大，眞是走



雖千萬人，吾往矣！

上一天一夜也走不完！也眞佩服作者繪圖時用心。

音樂方面，感覺上還算不錯，但音效方面就令人感到有偷工減料的感覺，不論是用攻擊或法術，音效都相同，而且更好玩的是聲音幾乎相同！

在控制介面上，筆者覺得很麻煩，用的是 F1 ～ F10 鍵及 1 ～ 4 這四個數字鍵，用起來蠻不順手的，尤其在作戰時，用法術竟然在選法術完後要按“ 1 ”鍵，這未免太強人所難了吧！



慘遭怪物「圍歐」

作戰分為兩種模式，一種是近身作戰，一種是遠距離用驅魔彈來攻擊敵人，不過只有在近身作戰時才有經驗值，而且用驅魔彈殺死敵人所賺的錢眞的少之又少，加上武器又貴，眞的很難生存，而且用驅魔彈時，畫面會震動，蠻傷眼睛的。




好小子，敢在我面前耍威風？

另外，三界諭中，謎題設定得眞夠藝術，經常會為了解一個謎而東奔西跑不說，更有些謎都是絞盡腦汁還未必解得開的。加上其數字用符號來代替，以及訊息並不是很清楚，所以要完成整個攻略眞得要花上一段不算短的時間。

最後容筆者再抱怨一下，三界諭中的TV.EXE程式，會測試電腦速度，而且速度會慢很多，筆者的386被測為286，而486卻被測為586，這未免太離譜了，希望作者下次別再開這種玩笑了。

## 群英會審 VER 2.0

**袁大仁**

劇情表現相當出色，系統並非完全創新，但樂趣依然不減。自成世界的雄心有待觀察，而那老是震動的視窗晃得我眼冒金星七葷八素的。

**何布**

劇情的鋪陳因過於片段而不易理出頭緒，作者賣弄程式與特殊技巧的結果讓人玩得眼花撩亂，使耐玩度減低不少。



**H.C.L.**

號稱是由國人自行開發的遊戲，卻充滿太多日本任天堂遊樂器的色彩。遊戲缺乏創意，粗略的繪圖技術令人不敢領教。



**Apache**

一開始的片頭動畫蠻吸引人的，戰鬥時之音效亦相當有震撼力，唯其操作界面相當不順手，且畫面質感有待改進。



**GEMINI**

多線任務劇情，為國內遊戲少見。只可惜大多數名詞難以記憶，又濫用放大縮小的畫面，戰鬥時畫面抖動太多，容易造成視力傷害。



遊戲獵人

| 出版公司 | 漢　　堂 |
| --- | --- |
| 作　　者 | 何　　布 |




# 決戰皇陵

話說武俠小說之所以引人之處，除了曲折離奇的劇情之外，最重要的是細膩的人性刻劃。而以武俠故事爲背景的遊戲，爲了增加劇情與人性刻劃的深度與廣度，大致有兩種方式可以使用：一是使用大量的文字訊息，鉅細靡遺的包容所有劇情描述，使作品能完全忠於原著；二是考慮劇本改編的難度，妥善的規劃角色的對話與過場訊息，利用有限的文字來延伸劇情的張力。這次由大宗師工作室所推出浪淘英雄系列的第一部作品——決戰皇陵可說是採用後者的代表作。

故事是敘述南宋慶元年間，由於朝廷奸臣當道，在武林上也因奸邪的攏絡與一連串排除異己的陰謀，而導致正邪兩派壁壘分明的對立，局勢之緊張已到了一觸即發的地步。尤其在正派人士聽聞武林首惡——幽谷天尊唐典突然帶領「九流三濫」進入高昌皇陵後，譽滿武林的佛刀諸葛瓊丹也率衆前往皇陵反制，正邪兩派頗有決戰皇陵的態勢。

而你所扮演的角色是一個老老實實，還有點傻裡傻氣的小子——林逸。雖然身爲「豹子頭」林沖之後，卻沒有什麼武功，爲了學習絕世武功光耀門楣，竟莫名奇妙地被「硬塞」入高昌皇陵中，隨著劇情鋪陳，扮演主角的你將有一番奇遇，在漸漸解開皇陵的秘密的同時，你也陷入一場三角戀愛之中……。

遊戲的劇情採用單線發展，玩家所需做的只是打倒一個個擋在面前的對手。雖然如此，但由於採用了點陣擬眞的動態人像，再加上精心規劃的對話，使每個角色的個性相當突顯，單線進行的劇情也因此生色不少。

筆者最欣賞的是劇中不古和尚出手救主角林逸那段劇情，雖然在畫面上的擬眞人像只是嘴巴動一動，但其對話卻是妙趣橫生，再加上不古和尚出場前的獨特音樂，讓玩家在生死存亡間而有欣逢救星大鬆一口氣的感覺。大致來說，決戰皇陵的劇情就是這種類似橋段的組合，角色因劇情的張力十足而富有生命力。

由於運用點陣擬眞的方式來繪製人像，所以每個角色的肖像都很逼眞，尤其幾個女主角都畫得很漂亮。筆者十分喜



▲誰敢來挑戰？！

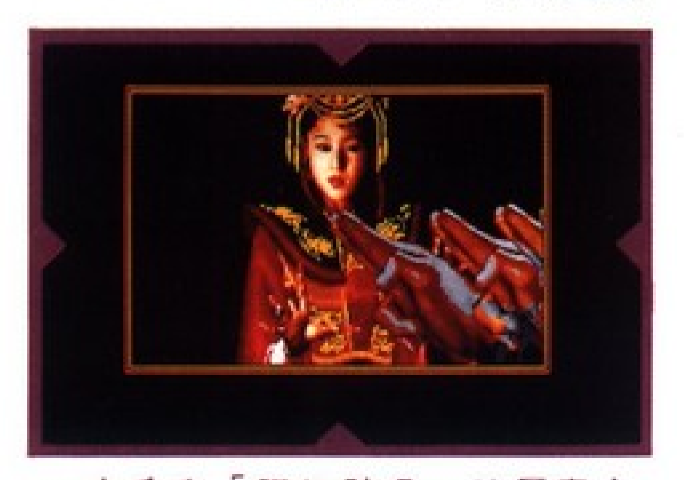

▲仔細瞧！他像不像港星張學友？


▲娘娘千「碎」，千千「碎」！

歡高柔的模樣（就是標題畫面的那個），雖然，後來林逸選擇了善體人意的江蝶作爲終身伴侶，可是筆者若是林逸，應該會選擇高柔才是。因此，如果劇情的設計能允許多線發展的話，也許能讓每個玩家得到較滿意的結局。

另外，有些人模樣實在有點像知名的影星，例如諸葛瓊丹愈看愈像港星梁家仁。其中也有一兩個角色，看起很像是製作單位的人員，想到製作單位爲了溶入劇情竟出此妙招，不禁令人莞爾。

這個號稱集動作、冒險、角色扮演之大成的遊戲，在動作方面主要是採用即時的面對



▲看我「彈指神通」的厲害！

面戰鬥系統，玩家不需移動主角來進行戰鬥，施展空間變得很小。在冒險方面可說並沒有很多的謎題，如果要認眞算的話大概只有兩三個而已。

在角色扮演方面，在升級上做得並不明顯，以主角的屬性來說，竟無法查詢其攻擊力的大小，使玩家在喝了一些會提升生命力但減少攻擊力的藥水後，武功減弱而不自知。以上這些缺點可說是程式設定規劃上的一些失誤，因此，與其說決戰皇陵是集三大類型遊戲之大成的遊戲，還不如說它是一個難以界定類型的特殊遊戲。

在玩完決戰皇陵之後，筆者覺得要玩這遊戲需有很大的耐心，如果要用一句話來形容這個遊戲，可以說是「慢得可以」。



▲比拼內力，看誰撐得久！

首先是載入硬碟就要花掉不少時間，以筆者使用的386DX 33爲例，五片磁片就花了半個小時。我有個朋友使用386DX20的機器竟花了一個多小時才灌完這個遊戲，簡直是吃個飯再睡個午覺都還有剩。

在進入遊戲後，發現主角移動的速度也是奇慢無比，和蝸牛爬的速度差不了多少，甚至在主角學得了輕功後也是如此，在486的機器上也快不了多少。最後筆者實在忍不住了，使用GAME BUSTER中的加速功能，主角竟然變得健步如飛，怪哉！



▲最後決鬥，不是你死就是我亡！

另外，選擇武功或物品選單時，也要熬個十幾秒才有畫面出來，有時眞讓人懷疑是不是當機了？在炎炎夏日玩這個遊戲，還要有些定力才行。仔細研究速度奇慢的原因，無非是程式功力不足所致，這對一個相當有企圖心，且美工與編劇皆有不錯表現的工作室來說，如果輸在程式這個節骨眼上可說是非常可惜的，在此希望浪淘英雄系列之二——五經七訣能改善這些缺點，也不枉筆者愛之深、責之切的一番期待了！

## 群英會審 VER 2.0

**何布**

拙劣的程式拖垮了原本不錯的美工與編劇表現，甚爲可惜。整體來說，本遊戲在劇情的張力、人物的擬眞畫面上仍有其可觀之處。



**Apache**

此遊戲之人物畫面表情相當逼眞傳神，背景音樂變豐富的，操作介面也很順手，唯其主角攀爬動作相當死板生硬，移動速度也稍嫌緩慢。

**GEMINI**

主角動作速度遲緩，劇情採取的是單線式進行導致難度大降，整體畫面而言倒是刻劃得很細微。

**H.C.L.**

標榜具動作色彩的冒險遊戲，流暢度卻相當不好，實爲本遊戲的致命傷。具古風的場景設計和全螢幕的戰鬥場面可稍補其缺憾。

**袁大仁**

靜態畫面值得欣賞，號稱新穎的戰鬥系統卻成爲累贅，尤其手册所詳載的大量資料及「告白」，使我這頑固的腦子不明白？？？



# 遊戲獵人

| 出版公司 | 大　宇 |
|---|---|
| 作　者 | WESLEY |




以西方中世紀為時代背景，一直是RPG領域故事架構的基礎，君不見諸如創世紀、魔眼殺機等系列，大都是以中古神話及騎士們流傳的英勇事蹟加以改編而成。

國內自製遊戲軟體的數量日漸增加，在RPG方面，故事背景也大多與國外軟體近似，例如最近上市的失落的封印，就是一個明顯的例子。

## 忘了我是誰

失落的封印開場劇情就頗為懸疑：一隊戰艦全速前進欲開往戰場，但在中途卻遇到深海大章魚而沉沒。一名船員被海浪沖到沙灘上，醒來後除了知道自己叫做亞特南斯（嗯！好熟的名字）外，其餘一概不記得了。


造訪存放火封印的神殿

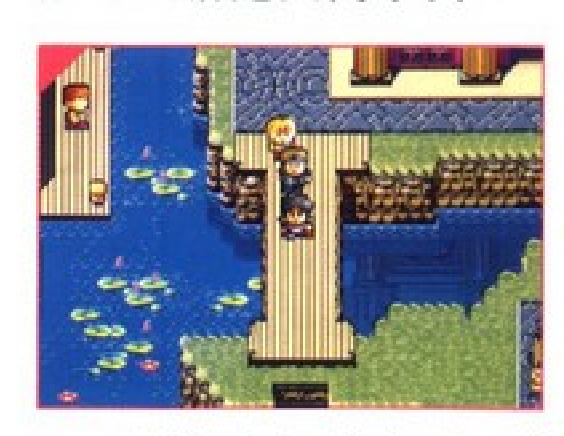
好吧！既然啥都不記得，閒來無事，聽說拯救他的村民深陷在充滿妖怪的森林裡，「受人點滴之恩，自當泉湧以報」，於是就自告奮勇要去救人，而往後冒險犯難的日子，也就正式開始。


錯綜複雜的下水道

這樣的開場倒是十分懸疑，讓人有再繼續玩下去的衝動。往後的故事內容很龐大，主角須跑遍許多地方，完成遊戲中設計的分支情節，而他的身世之謎，也將一步一步獲得解答。

失落的封印遊戲模式類似「魔神戰記」（好巧，主角的名字叫亞特斯）等，分為平時及戰時兩種畫面，不過，後者有了些許改進。在我方攻擊時，隊員會出現，施法術時還可看見法術從隊員向怪物射去，增加了戰鬥時的臨場感。

而人物的造型方面相當有趣，走路的模樣十分可愛，在遇到令人驚嚇或不幸的事件時，還會有瞪大眼睛、掉眼淚等畫面，搭配背景音樂，還真有點感人。怪物的造型也是變化多端，每種怪物還會有不同的名稱。這些卡通式誇張的造型，帶有許多東洋風味，再加上操作方式，與一般電視遊樂器的風格是大同小異。


美麗的沙連王城一景

至於在音樂方面，除了在不同場景（原野、村莊內、戰鬥時）有不同的背景音樂外，

就没有其他音效了，不過，這些背景音樂倒是能與場景特性配合，增加其耐聽的程度。


糟！國王被怪物綁走了！

## 人物交談系統尚待改進

失落的封印必須要靠不斷完成一些小任務，才能使故事繼續下去，而不斷與人交談正是獲取線索的方式，只是這方面還有待改進。基本上，主角可以和許多人「交談」，但實際上只是按照情節照本宣科，而且故事是單線發展，玩者没什麼選擇的餘地。



直搗怪物的老巢

這種設計從另一角度言，是可以讓玩者少花點腦筋，不過，前提是對話庫的資料必須豐富，讓玩者在遊戲中不會疲乏。就此而言，失落的封印必須再加強，尤其是在客觀環境已經改變時，遊戲中人物的對話必須加以因應而改變，否則就像是和一具具會動的假人說話一般，千篇一律，没有人情味。

例如在村子裡閒逛時，許多村民都會告訴主角亞特南斯，要去貨品店找一個叫做萊德的人。當主角找到萊德，而他也變成隊員之一時，村民似乎渾然不知，仍然重覆那些話，讓人覺得蠻突兀的。

## 人物屬性差異小

失落的封印是一個蠻簡單的遊戲，玩者能做的，就是與人交談、來往於各村鎮據點，然後是不停地殺怪物。因爲採隨機出現的形式，走在荒郊野外，可以說是有殺不完的怪物；由於殺怪物除了練功就是賺錢（怪物出門也帶錢？）而且戰鬥場面變化很小，因此久了就會覺得很煩。幸好法術中有飛行咒，曾去過的村鎮可以藉此直接到達，免去徒勞往返的時間，否則就眞的要發飆了。


召喚風之神前來助陣

在失落的封印裡，玩者所能控制的人物有三位，除了亞特南斯是一開始就出現外，其餘兩位都是在後期先後加入。在戰鬥時，玩者可分別對三人下不同指令，例如攻擊、施法、使用物品。但略加比較就會發現，人物間的屬性差異不大，又没有種族、職業的分別，因此攻擊時力量相當、法術人人皆可用。建議作者以後在製作類似遊戲時，能考慮加入這些變項。

國人自製遊戲近年來數量大幅增加，製作的水準也漸漸提昇，故事架構也漸能走出自己的風格，這些都是可喜的現象；與國外的軟體比較下，技術需要加強是必然，而「讓遊戲更完美」的心態也需落實，否則諸如錯別字一類的小問題，也終將變成大敗筆。

## 群英會審 VER 2.0

**Mr.i**：音樂、畫面、流暢度、操作性都有水準以上的演出，唯人物屬性的成長與差異、劇情之豐富與多元性、訊息之合理化仍可再予加強。

**何布**：畫面、音樂皆屬上乘的作品，遊戲風格類似日式電視遊樂器上的RPG，雖然困難度不高，但玩起卻令人覺得輕鬆舒暢！

**H.C.L.**：近年來國人自行開發成績最好的角色扮演遊戲。輕鬆的升級方法與流暢的遊戲介面，可省卻玩家許多麻煩。但戰鬥畫面略覺單調。

**Apache**：爲一以中世紀幻想世界爲背景的RPG遊戲，故事內容並無擺脫傳統RPG的窠臼。遊戲難度不會太高，且玩起來相當流暢順手，其人物裝備畫面可再精細些。

**GEMINI**：整體給玩一種很協調的感覺。音樂、畫面、劇情都在一定水準之上。各式迷宮大卻不刁人，倒是一般國人自製RPG少見



遊戲獵人

| 出版公司 | 軟體世界 |
|---|---|
| 作　　者 | GUDERIAN |




# 太空牛仔

提起美國的西部片，大家總是想到牛仔、槍戰及約翰韋恩，事實上美國西部的開拓主要是開墾、拓荒，因此不可避免的要和土匪、印地安人打交道，也就必須運用武力解決紛爭。太空牛仔和美國西部拓荒史有點類似，只是這次將舞台搬到了太空中，而武器也由馬匹、長短槍變為太空船及雷射武器了。但是基本精神不變，你必須開墾各星球，使其適合人類居住，或者開採礦物以建立你的防衛及侵略性武力，這一切都需要錢，而你的收入來源是向移民們徵稅。對手可由你選擇一個到無限多個（太誇張了），他們會努力發展並試圖統一全宇宙，其中自然包括要侵佔你的星球，所以



你不僅要扮演一個開拓者，也要扮演一個守護者的角色，當然最終目的還是征服整個宇宙，這的確是個極富挑戰性的工作，你能承擔如此重大的任務嗎？不試怎麼知道呢？

## 1 開始遊戲

再好的遊戲不親自動手去玩也是得不到樂趣（廢話！），這是一個需要高解析度VGA模式的遊戲，如果你沒有安裝VESA驅動程式的話，你就只能玩較低解析度的遊戲形態，那就十分可惜了。而它也需要至少530K的XMS或EMS，反正沒有2M RAM的人恐怕只能玩16色模式而非256色了（考慮電腦配備要跟上時代潮流了）。

遊戲的進行完全在你基本的設定上來執行，首先你必須來規劃你的銀河系，它有多大多小？排列情況如何？而你也可選擇你的對手數目，以及他們到底有多聰明（你總不想只是贏個白痴對手吧！那可是有損你的英名哦！）？設計好屬於你的銀河系及對手後便可展開你的雄才大略了。

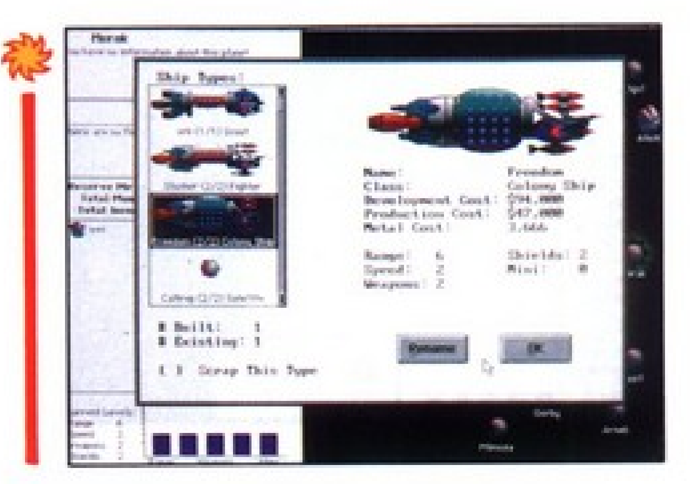
主視窗是你的銀河地圖，你可用[+]、[−]鍵來放大縮小它，所有未被探勘的星球都加上一個問號；而已探勘但尚未移民的星球則顯示它是何種類型星球；已被移民佔領的星球則會戴上代表玩家的牛仔帽。另外當你建好防衛人造衛星後



星球表面會加上一圈白色環狀物，而有太空船在此星球也會顯示在星球外圍。至於敵人的存在，如果你不和它遭遇是不會知道的，不論是你碰上他或是他來打你。上方是下拉式選單，可供你設計或建造武器，進行或中止遊戲也十分方便。左側上方是你目前星球的基本資料，包含收入（也可能是入不敷出）、人口、溫度、氣壓、礦產，甚至有金錢花費的三個方式表示（改善環境、採礦、建造太空船等）。左側中間視窗顯示在此星球的武力（人造衛星或太空船）、油料、速度、礦物等資料。再下面則是礦產總和、收入總和及支出總和三項資料。左下角則是表示自己及對手的圖形，當有人被完全消滅時則被打個大〝×〞表示，稍右方則爲你的金錢支出部份，包含所有你殖民的星球支出、儲蓄及研究新科技支出等等。你也可以調整你的科技發展方向在速度、火力、裝甲、航程及小型化等的經費支出，以建造適合你的武力型態。

## 2 開墾及擴展

玩家及對手都是從一個星球開始，你有一定的人口、收入，你可藉這些原始的資本去從事你的太空開拓史。要在星球之間旅行的話，你必須要建造太空船，那需要礦物以及



Money，對了，還要時間。等你建好太空船自然就不必困坐星球一籌莫展，但是太空船在建造之前必須先設計完成，那將因侷限於當時的科技水準及金錢而有不同的型式。倘若你大量生產防禦力2，攻擊力3的太空船，結果碰到對手防禦力4，攻擊力4的太空船時將會很慘。所以在初期雖不必用太好的武力，但在有敵人出現時就必須要有足夠的武力來對抗。因此科技的研發經費不要隨便刪減，你總不希望辛苦經營的星球，兩三下就被對手搶走了吧！



由於開發要錢、採礦要錢、建造太空船要錢、科技研發也要錢，所以如何使錢花在刀口上是致勝的關鍵。擴張自然是壯大自己的基本原則，然而有些星球本來就不適合人類生存，要將它改造成適合人類居住恐怕要花許多金錢和時間，而有些星球礦產稀少，實在沒開發價值，因此擴展也不是無限制的擴張。在你移民之前最好先派探測太空船去探勘周遭星球，有合適的星球再開始移民，才不會平白浪費初期有限的金錢，甚至影響到科技研發的費用。星球可分開墾作物型及單純採礦型，前者除了有礦物生產外也可改造其溫度及氣壓，以適合人類居住，到時就可以大量繁殖人口，成爲重要的金錢來源。而後者只是礦物多，不適合人類居住，只要把礦物開採完便可撤離，不需花費金錢改造環境。

太空船有三種型式，探測船負責採勘新星球，報告其資源及環境狀況以供決策者決定是否要移民；而殖民船負責載運人民到新的星球開拓；戰鬥船則負責攻擊及防衛我方星球及船艦，另外有人造衛星可擔任防衛任務。所有的武力因科技水準不同而有不同的性能，



航程（Range）、速度（Speed）、武器（Weapons）、裝甲（Shields）及小型化（Mini）等五種不同方向。航程加大可使你到達更遠的星球而不需要中途降落補給，速度加快可使你平時移動速度增快，戰鬥時先發制人，武器及裝甲是相對的，作戰時有較高武器值便有較高攻擊力，而有較高裝甲值才有較大的生存能力，而小型化可以使你減少對礦物的需求，但要花較多的錢來建造武力，但可彌補礦物不足時的情況。設計太空船時可以按現有的科技水準，甚至減少某方面的科技值以求花費較少而建造時間較短，一切由你來評估。




## 3 掌握狀況

在你擁有的星球少時要掌握狀況並不難，然而當你的殖民星球衆多時要了解各星球的狀況及戰爭的進行就有些麻煩了。幸好系統利用音效配合一個概略報告來使你能清楚在這個回合之中發生了什麼事。例如你的某個星球建造太空船但卻金錢不足或礦物不足，或者是某個星球已將環境改造得適合人類居住，而因此人口大增，或是某一項新科技到達新的等級，以及戰鬥結果的報告。特別是戰鬥結果報告十分重要，你可了解敵人科技大致發展到什麼程度、你的因應措施等等，但是有時你沒有足夠兵力剩下來向你報告，你可能只會得到敵人摧毀你的訊息而無法得知對方的情況。

你要想在太空競賽中取勝



必須清楚明瞭你自己的情況，妥善的運用你的金錢與礦產，並持續的發展你的科技。自然其中的秘訣就在適度的擴張，好好的考慮投資報酬率，但這必須歸功於正確的資訊分析才行。一開始你和敵人的金錢、人口、礦產皆差不多，如何分配你有限的錢及礦物，製造必要的武力，適度擴張以增大版圖及稅收（千萬不要過度膨脹而赤字累累，每個星球在剛開始開墾時總是支出大於收入的）。維持一定的研發經費，錢愈多，自然科技的開發也愈快，但是錢就只有那麼多，絕不能浪費，爲了戰勝對手，如何調整你的科技研發方向也是十分重要的。

## 4 出發了，HO！

在你的太空船能夠航向一個設定的星球時，電腦將產生一個「HO」的音效，這正如同西部牛仔在驅趕牛馬時的語助詞，眞實表現了太空牛仔在開拓太空的一面。由於銀河大小、形狀甚至敵人智商都由你設定，你不會覺得不易上手，但是其人工智慧不低，所以千萬不要浪費光陰。敵人只是維持一定程度在擴張，而我們如果謹慎點就可以勝利，但一時鬆懈則可能使你面臨帝國土崩瓦解的命運。HO！HO！上路了，面對未知的星球，牛仔們，上路了！



## 5 結論

此遊戲的音效製作相當特別、有創意，而各種不同科技水準及造型多樣的太空船也很吸引人（你還可爲它們命名呢！）。難度由你選擇，雖然圖表很多，銀河系的地圖看久了有些單調，但是這確實是個需要詳細規劃並仔細計算的遊戲，你不知道敵人從哪來，唯有多方探勘，加上穩定發展才能獲得最後勝利。

## 群英會審 VER 2.0

**袁大仁**

越多人玩，我就越來勁，對付電腦對手，我是霸道主義者。

**何布**

屬於開疆擴土型的戰略遊戲，擺平電腦對手的感覺更是痛快，可惜高解析度的字體小得滿傷眼的。



**H.C.L.**

山姆大叔「鴨霸」的好戰本性終於找到新的發洩對象！玩者擁有更大的發揮空間，視窗介面的操作模式相當方便，人工智慧尚稱滿意。



**Apache**

此戰略遊戲可說是麻雀雖小五臟俱全，簡易順手的視窗操作界面，且還有各種解析度可供選擇，唯缺乏背景音樂，感覺有點枯燥無味。



**GEMINI**

有如視窗（Windows）的遊戲畫面，操作介面上手容易。善用手邊的資金以及事情的探查，可以使你做出正確的投資。


射鵰英雄傳
陳卓球畫

漆黑的地洞內，郭靖不敵梁子翁，眼看著就要死在其爪招之下。

千鈞一髮間，一條長鞭，逼退了梁子翁的攻勢，洞內原來竟藏有一中年女子。


梁子翁雖竭力躲避，但仍然中招。


心知洞中人武功奇高，梁子翁不敢久留。


這臭小子落入了不知是女鬼還是女妖的手裡，一身寶血定被吸得乾乾淨淨！唉，採陰補陽遇上了臭叫化，養蛇煉血卻遇上女妖，難道修煉長生果真是逆天行事鬼神所忌，以致功敗垂成？！


拜命子弟謝前輩救命之恩！


此女子呼吸急促，似乎身內傷，說話斷續
咳咳……那老怪為何要殺你？


王道長受了傷，要帶藥療治，王府弟子便到……王府來……


咳咳……你是偷了老怪的藥，聽說他精研藥性，想來你偷到的必是仙丹妙藥了。


前輩不住喘氣，可是受了傷？弟子這裡有很多藥，其中四味是田七、血竭、熊膽、沒藥，王道長也不需這麼多，前輩還是………


呸！我受什麼傷？誰要你討好！


是……是……


前輩要是行動不便，晚輩揹妳出去吧。郭靖聽其不住喘氣，心中不忍…

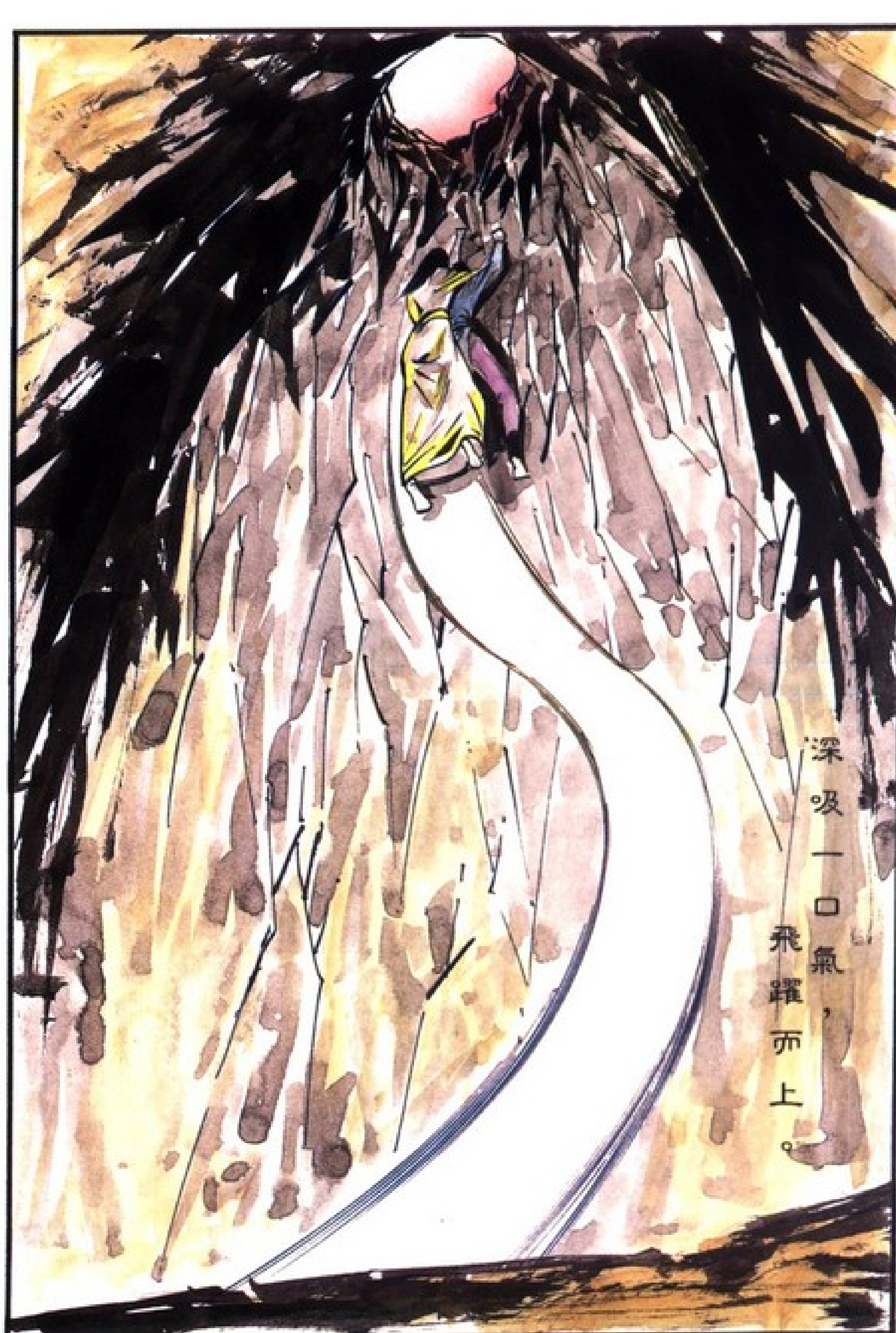

你婆婆媽媽的，倒真是好心！


女人忽地出手緊扣郭靖咽喉！


快揹我出去！
我本來就是要揹妳出去的………


是我逼你，你聽著，我可不是你揹我出去的，好人不受人賣！








郭靖跟馬鈺行走懸崖慣了，這洞雖如深井，但也毫不費力的攀援而出。




女子出得洞口，驀地發功！
你這輕功是誰教的？快說！


郭靖心中發慌，忙運內力抵禦這女子卻似有心試他內力，臂上扼得更緊！


嘿！渾小子，看不出你還會玄門正宗的內功，你說，王道長受了傷，王道長叫什麼名字？


妳救了我的性命，要問什麼我自然不會瞞妳，何必動蠻？
王道長叫王處一，人家稱他為玉陽子！


王處一是你什麼人？
郭靖此言一出，查覺那女子全身一震！













劇變：女子聞言臉色

「那是柯鎮惡！」

# 射鵰英雄傳猜謎活動

## 中獎名單公佈

### 第50期

**射鵰英雄傳有獎徵答**

答案：射鵰英雄傳，郭靖，楊康。得獎名單如下

每人各得「射鵰英雄傳」軟體乙套

林家慶・黃辰瑋・吳易達・洪啓方
李玉蓮・陳建玎・戴仲志・顏銘成
劉仁傑・吳佳旻・王銘福・洪　輝
莊景品・張靜成・張洪順・姚俊雄
林哲生・林修義・沈荻民・李仕松
吳建堂・何俊榮・王劍正・王慶興
于學武・林原德・翁寶成・陳健輝
黃中興・劉安雄・袁永康・張政友
陳其財・周和成・陳宗賢・陳獻堂
黃鵬吉・楊朝傑・劉金祥・林長青
王武順・鄭金柱・謝宏裕・簡錫中
莊坤成・許明道・陳火清・周進興
黃當益・顏木生

### 第51期

**江南七怪懸賞捉拿**

答案：7134562。得獎名單如下

每人各得「射鵰英雄傳」軟體乙套

陳坤宜・徐志明・徐銘和・藍仁煌
葉昌樹・洪書武・吳東晉・張育菘
張家文・李建緯・顏文雄・簡明智
瞿永吉・韓繼平・鍾慶華・謝源盛
薛龍明・林明良・王長清・蕭慶隆
陳勝雄・戴國康・應明秀・錢思同
霍學進・賴義煌・林進國・黃順福
王建志・賴文正・盧福松・羅振烽
盧自在・鄭照君・鄭智發・蔡明信
黃水樹・蘇月華・潘三寶・歐德強
歐文宏・劉龍淵・黃宜憲・熊淳良
楊慶風・楊進福・林清全・陳敏宗
楊忠誠・黃榮昌

# 福爾摩斯探案推理劇場




### 第51期

**福爾摩斯探案推理劇場**

答案：艾津。得獎名單如下

每人各得「福爾摩斯探案」軟體乙套

黃龍興・邱展鵬・孫洪琪・林泓棋
何東杰・楊孟均・王涵偉・塗子賢
蔡宗憲・李在安・郭子龍・洪敏雄
邱榮輝・陳萬福・林聰明・林登輝
沈清輝・李謙漢・蔡　航・黃海山
王振國・李恩成・黃忠元・成丁財
巫國懷・陳繼成・呂光明・吳聲耀
李武雄・何俊青・李主輝・朱祖生
王進福・王雲富・尹世強・丁思堯
吳德政・陳福生・吳勝治・李新吉
吳金發・余世華・石景明・李清泉
林英村・邱奕坤・柯茂川・洪應忠
袁民雄・陳再興

### 第52期

**福爾摩斯探案推理劇場**

答案：約翰。得獎名單如下

每人各得「福爾摩斯探案」軟體乙套

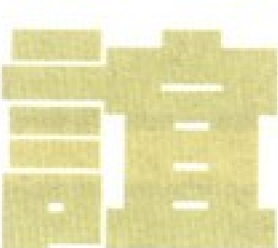
李勃緯・陳世敏・邱南鎮・李宇軒
劉建源・周昶汎・顏銘瑤・林上榮
陳均政・廖仁傑・袁水盛・翁耀明
陳哲男・洪禎國・黃大鈞・林川保
陳明熊・郝義德・馬文在・黃寶成
桂金保・許顯民・王莊生・徐耀祥
嚴立德・丁一成・繼澄生・殷家富
胡志村・陳明振・洪金源・黃亭槐
陳秋東・許惠民・王政果・汪金龍
柯明良・林邦寧・黃良合・谷兆發
阮忠信・汪懷遠・沈志明・王鐵儒
杜有和・沙鵬來・辛志誠・林三中
王大堅・陳中智



# 軟體世界交誼廳









滾滾紅塵中，什麼人才是你的知音？何妨來到軟體世界交誼廳，將您玩 **Game** 所得的酸甜心事，與遍佈四海的玩家們共同分享。若有任何關於攻略、修改，或電腦方面的疑難雜症，也可因此而獲得解決，正所謂〃集思廣益，衆志成城〃，不是一舉兩得嗎？願軟體世界交誼廳，能爲您搭起友誼的橋樑，則吾甚幸矣！國甚幸矣！

廳主　無花老者　書



姓名：吳任葦
年齡：17　性別：男　電話：（06）260-3493
住址：台南市東區富農街2段43巷18號4樓之4
曾玩過的遊戲：笑傲江湖、俠影記、吞食天地Ⅱ、超人戰記、大富翁Ⅱ。
留言：誠心招募對電玩設計有超強功力者（程式、音樂尤其是動畫），以組織一個業餘工作室，有心者請來電或寫信，並留下您的大名、電話、地址。對象：25歲以下，男女不拘。

姓名：周銘展
年齡：15　性別：男　電話：（02）895-9389
地址：台北市北投區中和街502巷7弄23號
曾玩過的遊戲：三國演義、三國志Ⅱ、吞食天地、吞食天地Ⅱ、俠影記。
留言：由於我接觸電腦的時間並不久，所以僅只在玩GAME的階段裡，因此希望多了解一些硬體知識，希望大家多多"來電"！

姓名：宋子緯
姓別：男　電話：(07)731-2333　年齡：14歲
住址：高雄縣鳥松鄉文前路1巷一之16號
曾玩過的遊戲：X-WING、巨蛇之島、超級卡曼契、陸空戰將、波斯王子Ⅱ。
留言：本人接觸電腦已有三、四年之久了，所玩過的GAME已不計其數，特別喜愛模擬、RPG、ACT、 AVG ，修改GAME也是我的專長，如果您在X-WING上有點難過關的話，請各位志同道合的兄弟們CALL我。本人教你（X）大法、跳關、看動畫、戰死星，讓你有所有的作戰獎章，謝謝！

姓名：陳均政
年齡：14　性別：男　電話：（04）631-1614
地址：台中縣龍井鄉新興路85巷95號
曾玩過的遊戲：蓋世龍王、美洲豹之怒、神劍封魔、吞食天地Ⅱ、猴島小英雄。
留言：本人接觸電腦不久，希望各位大哥、大姐能多指導。

姓名：詹晉忠
年齡：17　性別：男　電話：（04）251-3146
地址：台中市文華路233號4樓之1
曾玩過的遊戲：F-14、F-15、F-16、FALCON 3.0 、GUNSHIP 2000 、F-117A 、拂曉出擊、銀河飛將Ⅱ
留言：如果你特別喜愛飛行模擬，何不來信談談昨天又幹掉幾架敵機？我等你，飛官！加入我們鷹族的行列吧！

姓名：聶光遠
姓別：男　電話：(04)279-4643　年齡：15
住址：台中縣太平鄉中山路二段259巷19弄36號
曾玩過的遊戲：笑傲江湖、創世紀七、天使帝國、X-WING、吞食天地、狂島浴血、明星職棒Ⅱ、上帝也抓狂。
留言：本人對RPG、SLG較喜愛，其它種類也小有心得，對硬體方面想深入瞭解，望那位仁人君子提筆來信，年齡不限，性別均可，感激不盡。

姓名：黃周藍
年齡：20　性別：男　電話：（05）371-3788
地址：嘉義縣太保市港尾里21號
曾玩過的遊戲：魔法門Ⅲ、猴島小英雄Ⅱ、拯救鯨魚王、新警察故事、俠盜羅賓漢。
留言：希望能交上電腦GAME的同伴，交換心得與戰略一起並肩作戰，發揚GAME、推廣GAME，好讓GAME在台灣、外國盛行發揚國內GAME，能一起跟電腦GAME的同伴，解決困難。

姓名：許浩鈞
年齡：16　性別：男　電話：(03)336-4451
住址：桃園市永康街154號
曾玩過的遊戲：美少女夢工廠、太平洋空戰英雄、鐵路A計劃、天使帝國、地下創世紀………等。
留言：想多交一些對電腦遊戲有興趣的朋友，本人喜歡畫漫畫，希望能和諸位同志談談遊戲心得。



# 恐龍新世紀

／俞伯翰

恐龍出現在大約在二億二千萬年前的中生代三疊紀中期，一直生活到6500萬年前，恐龍因某種原因，突然宣告絕跡。因此我們現代的人類只能憑空及從恐龍化石想像其形態。想不到到了未來恐龍竟再度出現在地球上，而且還能和人類和平共存！？這件事有可能嗎？在卡普空（Capcom）的新作（本文出現時，大概已不算是「新作」了吧！）中讓這件事成爲事實，而且人類還要保衛它們。這款屬未來世界的作品爲——恐龍新世紀（CADILLACS）。

故事發生時間起源於西元26世紀時，本來在第26世紀前半期的地球上，人類和恐龍和平共存了大約有一百年之久。但是在每一個世界中總有一些敗類的存在，有一群稱爲「密獵者」的人到處捕殺恐龍（就像現代的某些人到處捕捉珍貴動物，卡普空出恐龍新世紀，也許有暗指這點的味道吧！）。密獵者到處殺戮、破壞自然、殘殺恐龍、激怒恐龍，使恐龍變得比以往凶暴，到處破壞人類文明。爲了防止恐龍因此而毀了人類文明，且追捕密獵者阻止其殺害恐龍，所以有了四位勇者集合，一步一步地逐漸追到密獵者的巢穴，把可惡的密獵者一網打盡。

四位主角是由三位男性、一位女性組成，每一個人的個性都不太一樣，當然各人的屬性有所不同。

Jack.T——生平最憎恨破壞大自然環境平衡的人，是最具有行動及各方面能力都很均衡的熱血男子漢。滑行（Slid-



ing）是他的拿手招式。

Hannah.D——恐龍新世紀中唯一的女性角色，有著一個清晰、冷靜頭腦的天才科學家，及和男性相似的武功及勇氣。她的武術及勇氣，有些男性還比不上她呢！Hannah無論何時槍都不離手，能夠連射小刀。Hannah也非常會使用一些道具，而且跳躍力相當好，會使用「三角跳」的絕招。




Hannah蠻好使用的。

Mustadha——原爲一位優秀的工程技術師（Engineer），抱持著一定要抓到密獵者的信念加入此團體。他擁有如黑豹般動作敏捷的身體，在四個人中行動的速度最快，所以可以利用快動作去擾亂敵人。跳踢（Jump Kick）及落踢（Drop Kick），可使敵人連喘息的機會都沒有而給予重大的傷害。

Mess.O——四個人中力量最大，使用Body Slum及Bran-buster打倒敵人。由於跑步時所使用Flying－Laliate的力量超強，而造成的地震（Earthquake）對密獵者而言是剋星之一，可善加利用。

在遊戲進行中有許多有用的小道具，使遊戲進行地更加順利。武器類使攻擊力上升，如火把、小刀、長槍、烏茲衝鋒槍、火箭筒等，槍類另有彈藥可補充，彈藥用盡時除長槍



能當棒子，其他只能丟擲敵人。食物則可以恢復體力，在經過一連串的戰鬥後，吃點食物可增加體力，有咖啡、肉及其他零嘴等可供食用。而其他如鈔票、金幣、珍珠則能提高得分點數。在恐龍新世界中若能善加以利用以上道具，會較易過關喲！

恐龍新世紀的內容十分明確，就是打倒「密獵者」而已。操作上也很單純，利用搖桿移動位置，按鍵攻擊或跳而已。把搖桿由下向上搖，再加




攻擊鈕是各人物的必殺技，若把搖桿快速向行進方向撥動二次便可跑步，若跑步時再加按攻擊鈕即可邊跑邊攻擊。二人以上共玩時，若其中二人重疊一段時間後，便可使出配合各人物的拿手功夫，這是在多人玩時特別能使用的招式，各位不妨和自己的好友試試看。

恐龍新世紀的畫面上維持了卡普空的一定水準，有各種不同的場景，如城市、荒野、叢林、沼澤等。不過恐龍新世

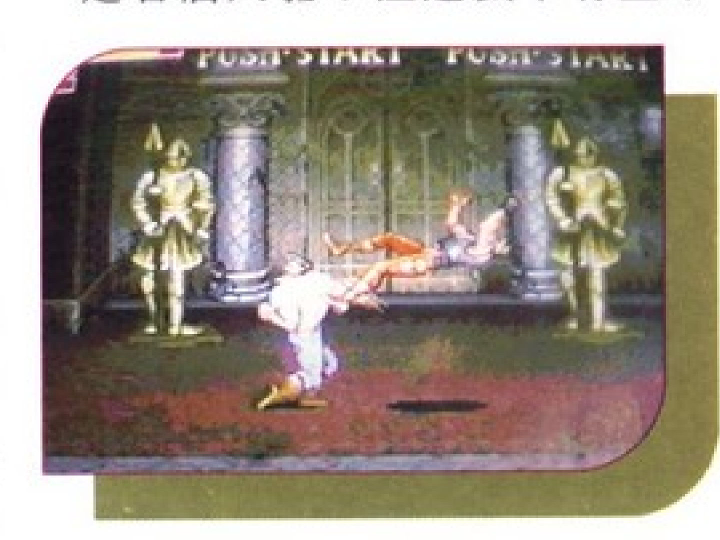



紀的畫風美國風格較重，和卡普空其他作品有較大的不同。在人物的構圖上更加精緻，而且人物的小動作也增加許多，例如死的樣子增多了。以前動作型的小兵倒下即消失不見，而在恐龍新世紀中，人物的動作更加逼眞，像小兵若被槍擊中時，人的身體會抖動，而且有點後退，背部也有血噴出來。如果靠近牆壁，小兵被打倒時，還會全身貼到牆上再滑到地上來，在遊戲進行時玩家可以仔細觀察，很有趣的。這個團體還有一輛凱迪拉克作爲他們的活動要塞，這輛凱迪拉克常常在遊戲中出現，也佔有重要的地位。

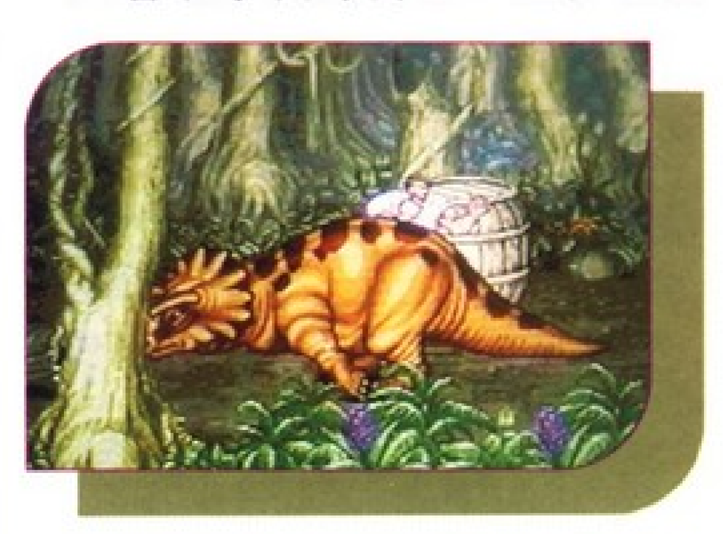



恐龍新世紀使用一種叫Qsound的技術，這種技術是由Archer Communications公司所開發的聲音上的技術。各位應知道3D影像吧！ Qsound 的可稱上3D音效了。用Qsound的技術可以讓聲音從兩個喇叭放出來後，聽起來如同由四面八方放出來的一樣，這使得聲音更加立體，更加接近眞實。像電影「俠盜王子羅賓漢」就使用這種新技術。Qsound也可利用音效卡DSP（註）晶片作即時音效處理，所以將來PC上也會有支援Qsound的Game了。

恐龍新世紀有人說很簡單，也有人說很難，其實完全是看個人啦！但遊戲中有些不




太合理的地方要提出來討論。爲避免恐龍攻擊，所以盡量不要激怒恐龍，但有時敵人會使恐龍發怒，照理說恐龍應會攻擊所有人才對，但事實上恐龍只會攻擊我方而已，至少也要



先攻擊密獵者才對。而他們的活動要塞——凱迪拉克無論經如何衝撞，車身一點都不會損害，也蠻奇怪的。不過撇開這些不說的話，恐龍新世紀仍然是非常值得一玩的。

*註：**DSP**（Digital Sigual Processor）——數位訊號處理器。*

# 「畫面狩獵者II」

# 功能、技巧及心得

／郭祥祥・鄭順火

有人問我們：「畫面狩獵者II是甚麼，她有甚麼功能？」『畫面狩獵者II』不只是一個可以擷取電腦畫面（抓圖、抓字）的常駐程式，其可將畫面秀出、作簡報等，圖形格式轉換程式可支援市面上八種有名的圖形格式，還有電腦語言的函式庫。但是，如何將『畫面狩獵者』之功能發揮至極限呢？工欲善其事、必先利其器，下面我們與你聊一下此軟體，其功能及使用技巧：

## 抓圖、抓字、抓中文

電腦螢幕上的畫面均能夠以按一個熱鍵後，存為一個電腦檔案；文字畫面、中文系統畫面、套裝軟體畫面或電腦遊戲的精彩畫面。因目前為止，個人電腦上所有的顯示模式、顯示卡非常繁多，我們的希望，是讓『畫面狩獵者II』能為你自動判斷、抓取正確的畫面資料，不論你是電腦新手或老手，都不須為了存下一張畫面，與我們一樣投下很多時間、金錢與精神去研究。

GETCAP是為常駐程式，乃是執行以後，會留在電腦記憶體內為你服務的程式。這一類軟體有如：中文系統、滑鼠驅動程式、 DOS 的 Append 、 Doskey 程式等；電腦病毒也是一種常駐程式，只是它的“服務”你不會喜歡！既然是常駐程式，就一定需要佔駐一些記憶體。那『畫面狩獵者II』常駐之 2K 記憶體到底是多還是少？我們在此提供一些資料讓聰明的你自己參考判斷：目前其他市售的抓圖程式之常駐記憶體為 16K 至 75K 不等，一般滑鼠驅動程式會佔據 4K 至 20K 記憶體， DOS 的 Doskey 程式常駐記憶體 4K 左右，讀者可以用 PCTOOLS/PCSHELL 之 MI.COM 程式查證。筆者還記得，曾經有位朋友為了玩『銀河飛將』連滑鼠的驅動程式都找最小最簡陋的，但是『畫面狩獵者』能和『銀河飛將』在他的電腦中和平共存，讓他能將嚮往已久卻無法擁有的『銀河飛將』畫面抓下！在此，我們要為一位曾經在本雜誌『問題診療室』詢問過的讀者解釋，『銀河飛將』以及目前的一些 GAME 讀取硬碟的次數非常頻繁，而『畫面狩獵者』在硬碟讀寫中不會觸發以免造成當機，此時你可以使用『畫面狩獵者II』之“步進功能”將動畫速度放慢再抓取。

有時候筆者會覺得，遊戲畫面的抓取是抓圖軟體與 GAME 作者的“鬥智”，一些 GAME 會想盡辦法讓你抓不到其畫面，不管是用非標準之模式來顯示畫面，用鎖住鍵盤、硬碟的方法，或是將硬碟之輸出導向改變等。其實，畫面乃是許多遊戲的重要“廣告媒體”之一，又何苦防止玩家抓取呢，你說是嗎？對於目前最常被 GAME 使用的非標準模式 320x200 點之 256 色模式，讀者均可使用『畫面狩獵者』“畫面抓取鍵 2”成功的抓下（此模式的特徵：以“畫面抓取鍵 1”或者以其他市售抓圖軟體抓下後，畫面將成為縮小圖排列在螢幕上）。也有少數的GAME，讀者若以畫面抓取鍵 1 、 2 都無法正確抓下時，請將你的遊戲顯示介面設定為 MCGA 應可用『畫面狩獵者』成功的抓下。又有少數鎖住鍵盤的 GAME ，可試一試軟體的“輔助系統”，可能運氣會好一些！此系統主要是透過遊戲的滑鼠驅動程式來驅動熱鍵，所以只對使用滑鼠的遊戲有效。當然，難

免還是會有“漏網之魚”，我們會不斷的改進，不便之處敬請各位多多包涵！

『畫面狩獵者』第一代推出後，有使用者來信建議作者支援中文系統畫面。我們覺得很有道理，因爲國人均使用中文系統來處理中文資料，中文系統畫面之抓取是不可被忽略的。如今，此功能已加入了『畫面狩獵者Ⅱ』第二代軟體中。國內使用最多的爲16系列中文系統，是使用640×480點之16色畫面，只要是屬於CSI標準的中文系統（CSI爲中文標準介面）『畫面狩獵者Ⅱ』均能將其畫面（文字頁或繪圖頁）抓下存檔，此類中文系統如：倚天中文系統、震漢中文系統等。後來又有一位朋友問道：卡版24系列中文系統畫面可否抓取？天啊！這位老兄，你可把我們給問倒了！『畫面狩獵者Ⅱ』支援的模式、系統及顯示介面，都有經過一番實際的測試，惟有卡版24系列中文系統無法取得實物來做測試。所以，對於倚天公司的卡版24系列中文系統，筆者只能說：如果此中文卡是配合曾氏ET-3000/4000卡或是Trident 8800/8900/9000卡，『畫面狩獵者Ⅱ』應該可以支援。若讀者有24系列中文卡，希望你能代爲測試。如果成功，請你告訴你的朋友，如果失敗，請你告訴我們，好嗎？

值得一提的是，『畫面狩獵者Ⅱ』在中文系統下，按下“畫面抓取鍵1”可抓取“中文繪圖頁”（即：螢幕上所看到的所有文字、圖形）存爲圖形檔；“畫面抓取鍵2”會將“中文文字頁”存爲文字檔，畫面上的圖形不會被抓下，和一般的文書檔一樣，此文字畫面的中文字、若在英文模式下秀出，將會成爲一堆“亂碼”。CAP文字檔可用軟體中之CAP2TXT程式轉成一般文書（ASCII）檔供文書處理軟體及排版系統使用。

## Super VGA 自設熱鍵之設定

因各種軟體均有其固定的熱鍵。爲了不和軟體熱鍵相衝，『畫面狩獵者Ⅱ』能讓你自己設定熱鍵。只要你高興，你鍵盤上的按鍵除了『Esc』、『Enter』及『Pause』、『Print-Screen』鍵以外，其他鍵都可用來當熱鍵，包括『Alt』、『Control』、『左Shift』、『右Shift』、及『Caps-Lock』、『Num-Lock』、『Scroll-Lock』和方向鍵等，如此，熱鍵不致與你的軟體按鍵相衝。但請讀者注意：有少數按鍵會有衝碼現象，如果選用『左Shift』鍵，請將『Num-Lock』鍵按至關閉狀態，即：鍵盤右上方之Num-Lock燈不亮（『右Shift』鍵不會有所說的問題，請多選用！）。若你的熱鍵選用『Caps-Lock』、『Num-Lock』或『Scroll-Lock』，此三個按鍵有“反應緩衝時間”，按下以後比較慢觸發，也請特別注意。不過，筆者建議各位盡量避免使用方向鍵等常用按鍵，以免一直不小心按到並觸發。抓取畫面與熱鍵的選擇有很大的關係，如有些遊戲的畫面只能用『Alt』或『右Shift』鍵抓取。熱鍵的選擇就看各位靈活的應用啦！

另外，在你更改熱鍵之同時，設定的程式也會詢問你電腦中所安裝之Super VGA介面卡種類。若你不確定（你確實眞的不確定？），請按『Esc』鍵退出設定的程式，並執行軟體內所附之VIDEO.EXE程式，她將爲你偵測你的Super VGA介面。當她說明你擁有的是甚麼Super VGA介面卡之後，趕快再執行設定程式CAPSETUP做設定，以免又忘了！如果你電腦中安裝的顯示介面不是『畫面狩獵者Ⅱ』所支援之ET-3000/4000或Trident 8800/8900/9000卡的話，你的『畫面狩獵者Ⅱ』軟體除了Super VGA高解析度畫面外，VGA及以下的畫面都可正常抓取，所有其他的功能，包括中文畫面之抓取也都不變。目前使用Super VGA高解析度畫面的電腦遊戲仍然不多，希望以後的『畫面狩獵者』即能支援你的SuperVGA顯示介面卡了。

## 秀圖、秀字、秀中文

就在『畫面狩獵者Ⅱ』的使用手册開始打字之時，我們又加入了一些新的功能，因此免不了要更改手册。而爲了不使『軟體世界』裡繁忙的打字小姐過度翻臉，SHWCAP中的一些新加的熱鍵沒有在手册上說明，僅在軟體中以求助熱鍵F1顯示簡單的功能表。以下向讀者介紹這些熱鍵的功能：

- **F1** 顯示求助訊息，按任何鍵後即清除訊息。
- **F2** 可暫時回到DOS，鍵入EXIT後即可回到SHWCAP中。
- **F3** 會將游標所在之檔案

加上一粉紅色的三角形標記，若檔案已經有標記則按F5會將標記除去。

F6 可將所有的.CAP檔加上標記，以便連續秀圖或轉圖。

F7 則是清除所有的標記。

F8 可將你所標記的檔案連續秀出。按下此鍵後，程式會詢問你兩張圖形之間的間隔時間，約以1/1000秒為一單位。你可用此熱鍵將連續抓下的圖形組成動畫；

F9 可將你所標記的檔案以幻燈片方式秀出，當你敲任一鍵後即秀出下一張圖形；

F10 將有標記的檔案作格式轉換。此功能會執行外部程式CAP2???.EXE來轉換格式，因此，按下此熱鍵後，如果SHWCAP找不到格式轉換程式，她會詢問你完整的路徑、並自動把路徑記下來以便下次轉檔時能找得到。選擇你所要轉換的格式後，螢幕左下方會出現轉檔進行的記號，待一會兒即會出現完成的訊息。使用此熱鍵和直接在DOS下執行CAP2???.EXE效果是一樣的，但以此熱鍵作格式轉換，一律會覆蓋同檔名之輸出檔，不會詢問你是否要覆蓋。也請注意轉出來的檔案將放在和原CAP檔相同之子目錄下。

## 檔案格式轉換

相信有很多讀者都曾經有過如下的經驗：使用英文繪圖軟體繪圖時，若想在自己的圖形大作中註寫中文字，則必須要花很多時間在畫面上“刻鋼板”，刻了老半天自己還不見得喜歡呢！此時，何不借助中文系統的力量，將圖形及文字在中文系統下秀出後，以『畫面狩獵者 II』將畫面抓下，再以此軟體的轉圖程式將存下的圖形檔轉成其他格式。如此就可在市售繪圖軟體中讀進編輯了。你也可以為你的程式寫個英文模式的中文README檔，『畫面狩獵者 II』的README.EXE就是如此製作出來的！




圖形畫面轉成BMP格式後，可用來當Windows的壁報

抓下的畫面圖形檔均為CAP格式，此格式的說明、各位讀者可以參閱『軟體世界雜誌』第49、50、51期的『畫面狩獵者秀圖程式篇』之文章。軟體中提供了9種格式轉換程式，可以將CAP格式檔轉換成GIF、PCX、TGA、BMP、LBM、TIFF、PIC、RIX及TXT格式。你的圖形可以在很多軟體中使用，例如Animator、3D-Studio（GIF及TGA格式）、Paint Brush（PCX格式）、DP-II（LBM格式）、ColoRIX（RIX格式），PE2（TXT格式），也可當成Windows的壁報圖樣（BMP格式）等！

在此請讀者特別注意：Windows環境下讀進之圖形，其色調可能會有些許改變。這乃是因為自私的Windows軟體保留了一些色調供其視窗使用，迫使圖形放棄其原有的幾個調色盤顏色。

『畫面狩獵者 II』的圖形格式轉換程式，會自動取得你電腦中傳統記憶體之最大空間來做轉圖，但最小必須為180K位元組以上。因此，剩下之記憶體空間越大，轉圖速度將會越快。其中，轉LBM格式之程式若使用／P參數不設『試映』圖形資料，速度將有明顯的改進，反正『試映』功能也只有DP-II軟體有提供，其他軟體均不支援，所以設『試映』資料對其他軟體來講、是多餘的！

使用轉圖程式還有一個小技巧：如果你想將手中的PCX格式圖形轉成GIF格式，手邊又沒有如此的一個程式時，可用你的軟體將此PCX圖檔秀出來，再以『畫面狩獵者』抓下後轉成GIF格式即可。因此，任何格式的圖檔只要能秀出在螢幕上，就可以轉換成『畫面狩獵者 II』所支援之8種圖形格式。



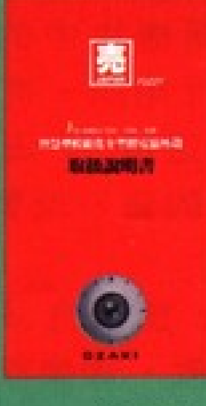

ANGEL-532

全国絶賛発表中

# 她傻瓜、你聰明

傻瓜電腦外殼
有史以來最聰明的

FUZZY



## 売の革命

眞正地『個人電腦D.I.Y.』的時代來臨了！自八月份開始，阪京ANGEL系列之智慧型模組化全塑膠電腦外殼出貨時將內附非常詳盡的『傻瓜電腦組裝秘笈』，讓您不管是在購置新電腦或是增添週邊配備時可以非常清楚及快速地去完成。

俗語說：『人要衣裝，佛要金裝』，電腦也不例外，選擇電腦外殼如同選老婆一樣，一般人在選擇時只會先注意到外表够不够漂亮(外在美)，殊不知其實外殼的內在美更爲重要：首度自日本引進最先進的：『模組化概念—MODULUS DESIGN』設計而成的全國第一台智慧型模組化全塑膠傻瓜電腦外殼Angel-532，便兼具了內在美與外在美；她的誕生完全是針對目前市場上所有的電腦外殼因爲材質爲鐵而造成如：散熱不良、防磁及防潮性差、易鏽…等缺點所做的革命性改變。

Angel的材質全部以ABS塑膠內包馬口鐵製成，結構堅固且防磁及防潮性極佳，通過安全規格FCC高測試；具環狀式風洞設計而且可以加裝第二台風扇(非一般地CPU Coller)，眞正達到高散熱及強冷卻的效果，對四八六的主機最是實用。

Angel的內外皆是以勾卡的方式將各週邊固定(如軟碟、硬碟、上蓋…等)，使您的電腦在升級、組裝時如同在玩積木或模型一般地簡單，維修電腦時不需拆卸螺絲，直接拿掉上蓋便可進行，節省您無數的時間與金錢。

Angel的外表六個面造型一致，具有世界級電腦才有的超強美背式設計，更可以讓您依照實際的使用環境去選擇直接當『直式電腦外殼TOWER』或『橫式電腦外殼DESKTOP』使用，是一個最聰明且眞正完全符合人性化需求的完美傻瓜。




阪京實業股份有限公司
服務專線：(02) 332-8927
誠徵全省區域性經銷商

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 台北 | 永崴：3939376 | 台北 | 揚翊：3312259 | 嘉義 | 嘉義：2290079 |
| | 可騰：5012181 | 中壢 | 展騰：4228684 | 台南 | 寶億達：2907906 |
| | 昇宏：3121705 | 新竹 | 騰揚：334177 | 高雄 | 可騰：3235838 |
| | 傑飛：8969081 | 苗栗 | 圓版：353568 | 屏東 | 中日：7325785 |
| | 名豐：2817835 | 台中 | 傑和：2543680 | | |
| | 勝鋒：3563491 | 彰化 | 銓逸：634621 | | |

艾普勒斯設計公司承製




## 板橋市 吳怡慧

**Q** 問題診室您好！由於看了軟體世界50和51期對創世紀Ⅶ第二部巨蛇之島的介紹，因此遊戲一發行，我馬上迫不及待地衝到光華商場去買一套回來，可是卻無法進入遊戲，在求助無門的情況下，只好寫信來詢問了，我將遭遇的問題描述一下。我的電腦是486 -SX ，有 4MB的記憶體，使用 DOS 6.0 ，有二個硬碟， C 槽使用 DOUBLE SPACE，而D槽沒有，我將遊戲載入D 槽，此外，還有加裝滑鼠和聲霸卡。由於無法使用 EMM386的程式管理，我只好使用製作好的開機片來開機，但卻出現記憶體不足的情形，我查看了一下，載入的東西有MSDOS、DBLSPACE、COMMAND、MOUSE。沒辦法，我只好將滑鼠去掉，也不用音效、記憶分配如下：

| NAME | TOTAL |
|---|---|
| MSDOS | 64973 |
| DBLSPACE | 45120 |
| COMMAND | 4992 |
| FREE | 540128 |

現在總算能進入片頭畫面，但是當我要正式進入遊戲時，卻又跳了出來，而顯示了以下的這息些訊息，然後就回到**D:\>**底下：

**Sorry, an erroe has occurred.**
**Please write down the following information:**
**@runlink.c, Line 2456**
**Warning OXOO31:**
**Run-time Terra Morph link lost Consult your manual.**
**if the problem persists, Please call Origin Customer Service.**
**We are sorry for the inconverience.**

以上就是大概的情形，請問一下，有沒有辦法能讓我順利的進行遊戲和使用滑鼠並聽到美妙的音效呢？希望你們能給我一個最好的建議，謝謝！感激萬分！

**A**：吳讀者，你的問題大概是因爲DOS 6.0中的DBLSPACE的關係，因爲DBLSPACE雖然可以增加硬碟的儲存空間，但其缺點是太佔記憶體，大約要吃掉40K左右！所以，你的問題就是出在用了記憶體空間的大小，可以嘗試用以下的方法來解決：

**1.**由於你將巨蛇之島載入D碟，而且D碟也未經DBLSPACE壓縮過，因此，你可以使用 DOS 5.0來開機即可，或將你原先做好的遊戲開機片中的CONFIG.SYS檔中有DBLSPACE的那一行刪除，再重新開機後，應該可以進入遊戲，不過這種方法的缺點是C碟原先經DBLSPACE壓縮過的資料便暫時無法讀取了。

**2.**如果你堅持要使用**DBLSPACE**，那就應該重新設定遊戲的配備資料，你應該將音效、音樂設定爲關掉的狀態，那就只要**520K**左右就可以進入遊戲了，如果你非要有音樂、音效不可，可以找找看手邊有沒有比較小一點的滑鼠驅動程式，能讓你的記憶體剛好達到可以有音樂及音效的記憶體**573K**的需求？如果還沒有辦法的話，你只好放棄滑鼠而完全改用鍵盤操作了。

## 高雄市 李允立

**Q** 服務課您好：因爲小弟最近要換電腦了，但被現在這日新月異、一日千里的機種及標準搞得非常煩擾，希望能給一些意見還有把電腦展中的新品種也列入評估裏好嗎（P.S.如果有的話）？以下的問題詳細介紹及詳細解說及大約多少$，不勝感激。

（一）顯示片：市面上那一家廠商最好？(**P.S.**我是一個追求完美的人，聽說德義的卡不錯，比啓亨的卡要好？）請以啓亨爲標準（啓亨的也要介紹、高標**2**種、低標**1**種）以性能和價錢來介紹。

（二）音效卡：請介紹**8bit**及**16bit**的市面上那一家廠最好？(**8bit**以金霸卡、**16bit**以處男座爲標準，這兩種也要介紹）高標**2**種、低標**1**種，(以性能和價錢分別介紹）及這些卡中，那些有多卡並存能功能，那些沒有？

（三）買顯示器要注意那事項，那家廠商最好，那一家次之，大約多少$，試詳細介紹及詳細

# 問·題·診·療·室



說好嗎？（以性能和＄來分）。

（四）買影像片或電視卡要注意那些事項，那家最好，那一家次之，請詳細介紹及詳細解說（以性能和價錢來分）是否有支援Windows的電視卡。

（五）電腦廠牌那一家最好及最便宜，和那一家最好且最貴，以486DX-50來說（RAM CACGHE、硬碟、14"吋彩色螢幕、S-VGA卡），那一家的可升至P5。

（六）其它：是否有其它該注意而我沒寫到的，請告訴我大恩大德，無以回報，謝謝。

**A** 1.就顯示卡而言：啓亨所代理的VGA卡主要以ET4000爲主，而ET4000又有普通（256色）、Hi-color（65535）、True-color之別，筆者建議你可選購True color的ET4000，因爲價格上和前二者相差不多，至於TI（德州儀器公司）的VGA卡，我從不列入考慮，爲什麼？答案很簡單：

①價格太高：一片卡要8~9萬台幣逛在PC上買TI的卡來插，是不是有點頭殼壞去了？

②軟體支援的問題：ET-4000用的人最多，一般軟體公司在開發新軟體時，都有先把ET-4000 & Trident系列的驅動程式寫進去，所以在軟體使用的相容性上，大可放心。

2.音效卡方面，若您只是玩一玩PC game而以，8-bit的音效卡其實也就差不多了，不必花太多錢去買16bit的音效卡（浪費錢而已），你若想要玩其他的週邊如MIDI利用PC編曲等，16bit音效卡的音源和midi信號的傳輸速率，其實是比8bit好得很多。16bit的音效卡通常以media vision的Pro audio spectrun 16爲主，價格約7000左右，而8bit的Sound blaster只是2000元附近，一分錢一分貨，就看你如何選擇了。

3.電視卡＆影像捕捉卡：由於筆者目前手邊無十分詳細的資料，暫時不做任何評論。最近本刊計劃開闢一個「多媒體教室」的專欄，會對multimedia做一個較爲完整的介紹，敬請期待。

4.電腦廠牌最便宜最好的——莫過於自行組裝（DIY）的PC了，因爲可自由選購想要的配備，但最好又最貴的——你可以考慮Compag，IBM的原廠機器，相容性可以不用太擔心，但價格則是十分expensire，所以該怎麼做，就靠你自己的去衡量了。

祝您一切順利！

**台北市 宋明義**

**Q** 問題診療室你好，這個月（七月號）雜誌中所贈送的射鵰英雄傳試玩版好像有點問題，在買回家之後本來想馬上試玩看看，沒想到磁片竟然出了問題，電腦顯示的訊息很明顯的說明磁片根本就尚未FORMAT過；這是怎麼一回事？後來跑到經銷商處換了幾次才終於拿到可以玩的磁片，可是在玩了之後卻有一些問題想請問貴社：1.試玩版的磁片爲什麼故障率那麼大？2.試玩版的滑鼠操作部分好像有點問題，有時會跳很遠的距離，又有時要使用空白鍵來輔助使用，是不是因爲我滑鼠的廠牌不相容？3.玩到張家口部份就不知道該做什麼事了？希望貴社能不吝指教！

**A** 宋讀者，你好！其實自從七月號雜誌發行後，本社就不停地接到的來信（電）詢問有關射鵰英雄傳試玩版的問題，所以本社特別在此說明一下：

1.磁片的問題經本社追蹤詢問的結果發現可能有下列幾個原因：*a* 可能是磁片與雜誌一起打包，又因最近氣溫太高，導致磁片被「壓扁」了，你可以試著轉動裡面的磁片看看，如果轉不動，把外框塑膠片稍微拉開試試！*b* 也有可能磁片未被壓扁，是被壓彎了，你可以試試著反方向折曲，或許就可以使用。

2.滑鼠部份經本社詢問作者李國彰先生表示，因爲試玩版發出前的程式不夠完整，所以滑鼠部份可能須用空白鍵輔助，不過他表示在正式版中已經完全改善。

3.經查詢結果表示：因爲是試玩版，所以只有部份的劇情。張家口那一段只是讓玩家逛逛觀看一下場景，並無其他劇情。




郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，攻略單行本每本郵資為40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停訂購，請勿再劃撥購買。

## 過期雜誌

1、2、3、4、5、6、7、8、11、12、13、14、15、16、18、24、27、28、34、36、37、40期已無存貨。

## 台北服務專線：

（02）788-9293

早上10：00～12：00

下午3：00～ 5：30

## 高雄服務專線：

（07）384-1505

（時間同上）

## 台北 BBS：

（02）788-9184

全年無休

## 高雄 BBS：

第一線：

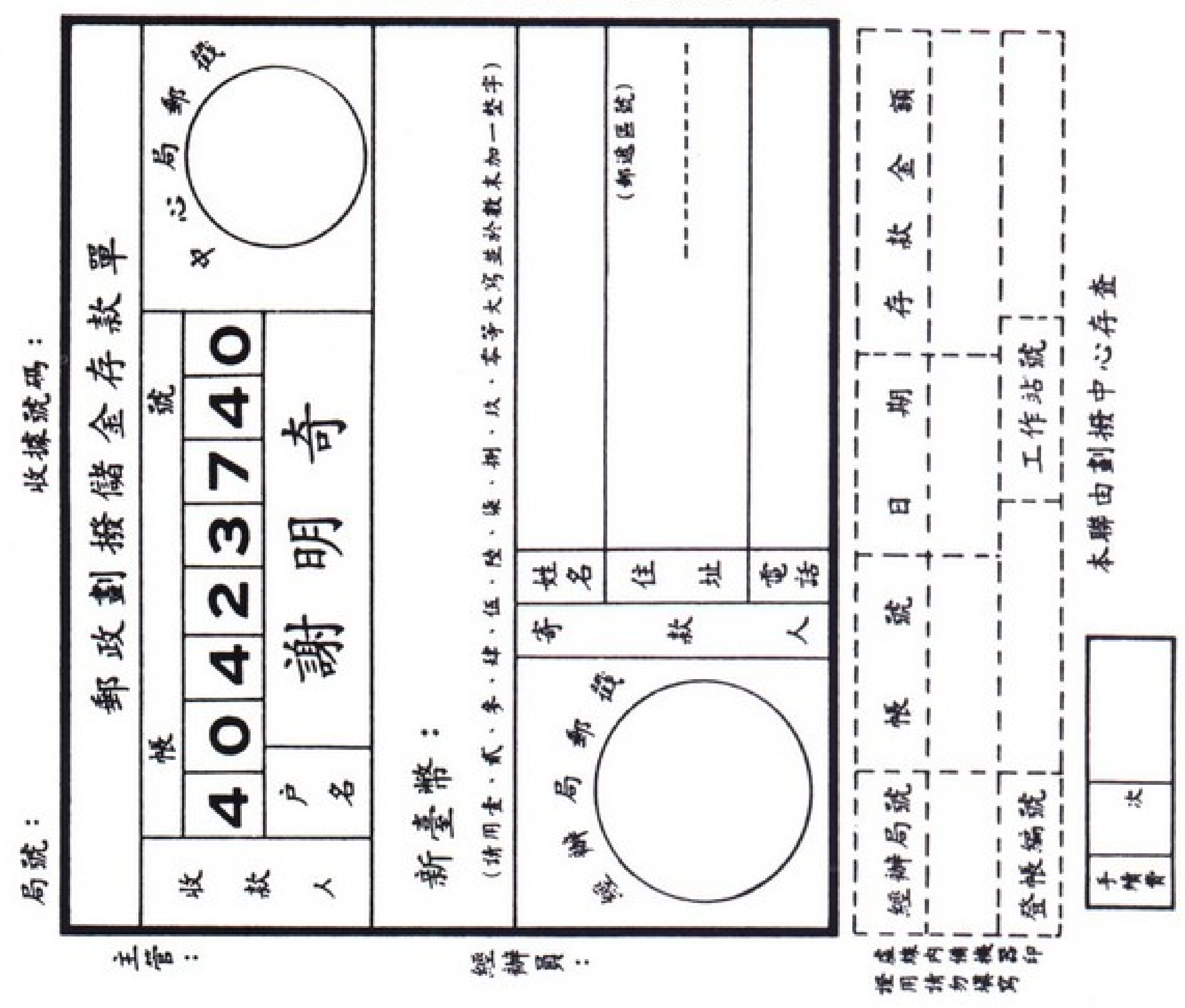
（07）384-8901

全年無休

第二線：

（07）3841505

（晚上6：00～早上9：00）



郵政劃撥儲金存款單

收款人 帳號 40423740 戶名 謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址 電話

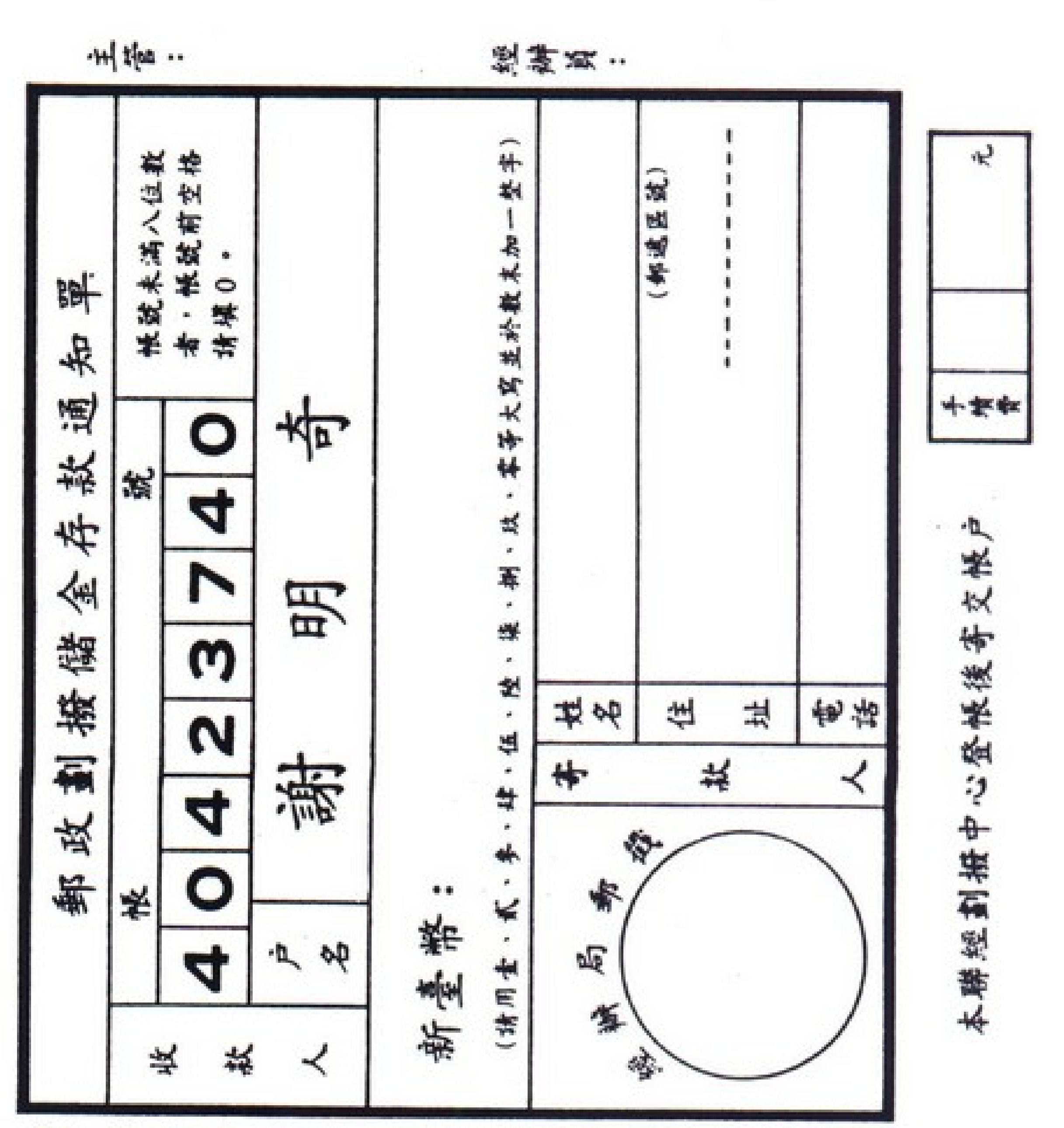
（郵遞區號）

經辦局收款戳

局號： 收據號碼： 主管： 經辦員：

帳號 存款金額 日期 經辦局號 登帳編號 工作站號

本聯由劃撥中心存查



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人 帳號 40423740 戶名 謝明奇

帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址 電話

（郵遞區號）

經辦局收款戳

主管： 經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

⊙存款後由郵局掣給正式收據為憑，但此聯不必填寫，請勿撕開。

⊙帳戶本人存款者本單不作收據用。





## 請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

## 軟 體 世 界 劃 撥 單

### 一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

☐半年 6 期 430 元整　☐全年 12 期 860 元整

自____年____月　到____年____月止

☐新訂戶　☐續訂戶　☐（訂戶編號 NO_____）

年齡____職業________聯絡電話____________

### 二、本人欲郵購下列產品

☐遊戲　產品名稱______售價______金額______

* 請注意 *1-8、11、12、14、15、16、40 期皆無庫存

☐雜誌 01-19 期　單本 $60 元（含普通回郵）____期 = ____本

20-37 期　單本 $80 元（含普通回郵）____期 = ____本

38 期起　單本 $100 元（含普通回郵）____期 = ____本

金額 $60*____本　$80*____本　$100*____本 = 總額______

### 三、本人欲維修磁片

一般維修一片　$10*_____片　更新磁片一片　$30*_____片

回郵費用 1. 維修總片數 3 片以內，$40 元整 3 片以上 $60 元整

維修費用____＋郵資____= 總金額______

* 以上資料請詳細填寫 *

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

科技生活化、育樂精采化

# 第一屆國際電腦育樂展覽會

INTERNATIONAL COMPUTER EDUTAINMENT EXHIBITION

## 有空，請陪您的孩子一起來

**現場摸彩總動員——**
**神秘大獎等你來　要你受寵若驚**

**主題1）電腦多媒體生活應用特區：**

你準備好了嗎？電腦即將以人性化的介面，與我們的生活結合在一起；面對這樣一個媒體資訊數位化的新時代來臨，你必需更充分地了解電腦多媒體。

**主題2）遊戲軟體製程大公開活動：**

現在，你終於有機會進一步了解GAME軟體的製作過程，從企劃的編撰、美工的製作；程式的設計以及聲音的配樂，緊湊、縝密的流程，讓你歎爲觀止。

**主題3）武林盟主大擂台活動：**

結合國內各大廠商提供最負盛名的GAME，要你大展身手、一次玩個够；更歡迎親子同行，一起携手參與競賽同樂。

展出日期：82年9月2日星期四～9月7日星期二

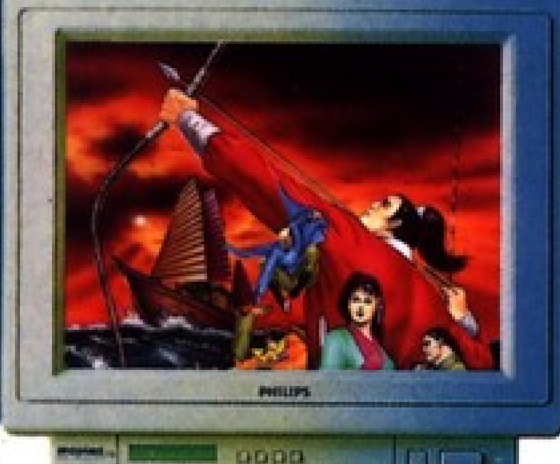
時間：每日上午十時至下午六時

地點：臺北松山機場外貿展覽館

主辦單位：**台北市電腦商業同業公會**
中華民國電子休閑軟硬體產業聯誼會

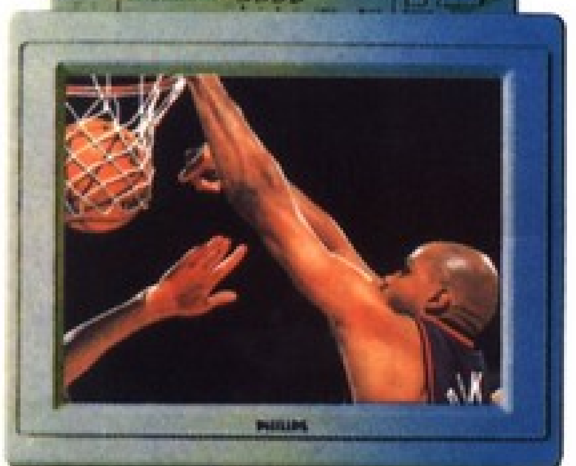
協辦單位：日本個人電腦軟體協會
民生報

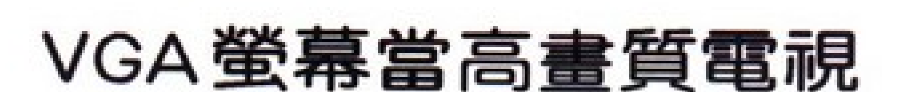








# 飛利浦數位電視卡

## Digital VGA TV Card



VGA螢幕當高畫質電視

一機兩用

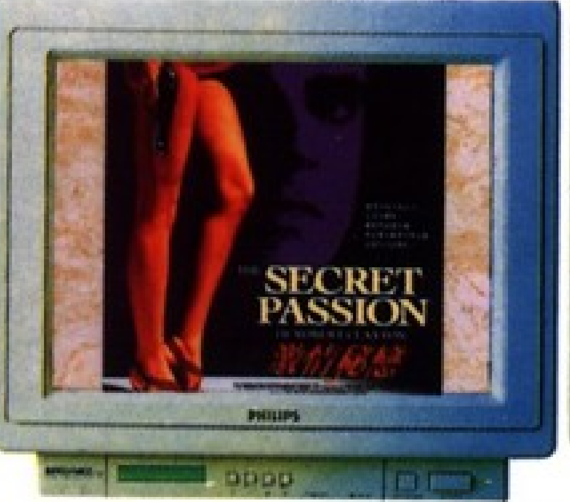
多媒體PC從這裡開始

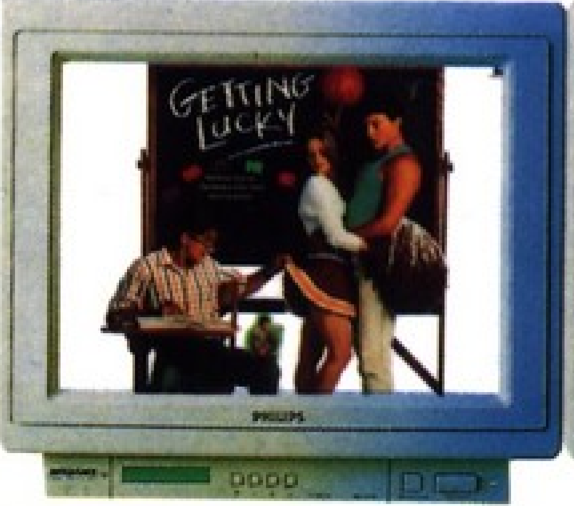




龍大代理．服務滿意












**龍大電腦科技**

士林展示中心／台北市延平北路６段123號
TEL：(02)816-0845．812-2363
總公司．業務部／三重市溪尾街264巷10號５Ｆ
TEL：(02)857-5255(代表號)
FAX：(02)857-6227
客戶服務專線(02)8571070 劃撥帳號15537271


| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 元富(02)396-5781 | 龍成(02)395-1588 | 昇宏(02)312-1705 | 先翼(02)746-8770 | 星瑞(02)883-9032 |
| 雷智(02)883-3275 | 遠陽(02)881-3540 | 龍群(02)823-3710 | 合樂(02)381-3696 | 睿哲(02)729-4448 |
| 永春(02)760-3131 | 松技(02)702-1960 | 翰興(02)758-1991 | 駿豐(02)917-4456 | 詮安(02)923-7472 |
| 松青(02)627-9911 | 淡大(02)623-7993 | 天剛(02)299-1766 | 明玉(02)276-0382 | 惠文(02)288-6247 |
| 日宇(02)282-8276 | 鷺江(02)282-8504 | 上義(02)285-8891 | 志軒(02)266-0587 | 板新(02)965-1260 |
| 寶騏(03)367-2563 | 伯林(03)338-5999 | 承達(03)466-1390 | 神廣(03)425-3691 | 紳大(04)226-4213 |
| 鴻翔(04)461-1853 | 虎豐(04)381-0949 | 易龍(04)461-5793 | 永彰(04)725-5311 | 安安(05)782-2246 |
| 嘉義(05)279-1611 | 開展(07)215-0201 | 南龍(07)345-2220 | 揚謙(07)226-2863 | 亞電(07)282-3146 |
| 唐承(039)514-005 | 大稚(039)355-962 | 三宂(039)352-372 | 偉智(039)333-505 | 聯合(039)564-755 |
| 宜龍(039)540-600 | 弘陞(04)3892469 | | | |